Abril
QUADRINHOS • INCRÍVEL! HARDY HAR HAR DE ALTO-ASTRAL!
R$ 5,95
4/12/2003
Ano 4
Nº 195
RECREIO
ISSN 1517-7467
12788/1
AVENTURA ANIMAL!
É melhor ser gente ou ser bicho? Descubra no filme Irmão Urso
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
GRÁTIS
Envelope com: 1 pedra para escavar com 1 tesouro
1 minigibi
ROCK ANIMAL
www.RECREIONLINE.com.br
Vamos parar de jogar e fazer um lanchinho?
GAME E PIZZA
As Tartarugas Ninjas radicalizam no Game Boy
NATUREZA
Navegue pelo São Francisco, um rio cheio de histórias

AQUI TEM

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O QUE É PENICILINA?

Vítor M. da Silva, 11 anos
Rio de Janeiro – RJ

É uma substância que combate microorganismos que causam doenças, como as bactérias, por exemplo. Ela é produzida por certos tipos de fungos e foi descoberta em 1928 pelo cientista inglês Alexander Fleming. Ele esqueceu vidros com bactérias sobre a mesa do laboratório durante as férias e, quando voltou, percebeu que elas tinham sido atacadas por um tipo de mofo. Hoje, a penicilina já é feita de maneira artificial.

QUAL É O CÃO MAIS GORDO DO MUNDO?

Germano Dutra Júnior
Por e-mail

Kell, uma fêmea da raça mastiff inglês que vive na Inglaterra, é a dona do recorde, com 130 quilos. Apesar de ser a cadela mais pesada do mundo, Kell não é exatamente gorda. É que os cães mastiff são grandes, fortes e pesam, em média, 90 quilos. Essa raça surgiu há mais de 4 mil anos e foi usada em guerras e em espetáculos de arena, onde enfrentavam até ursos e leões.

FONTE: POLICRISTAL e LIVRO DOS RECORDES 2003.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (professor de biologia da Universidade Estadual do Ceará) e MÁRCIA PRADELLA (pesquisadora do Instituto do Sono).

DO QUE É FEITO O VIDRO DA LENTE DE AUMENTO?

Bárbara Aline de Silva
Por e-mail

Em geral, de vidro, resina e acrílico. Mas o que faz com que ela amplie as imagens não é a sua composição, e sim o seu formato. As lentes são curvas, por isso distorcem as imagens, fazendo com que pareçam maiores.

MASTIFF

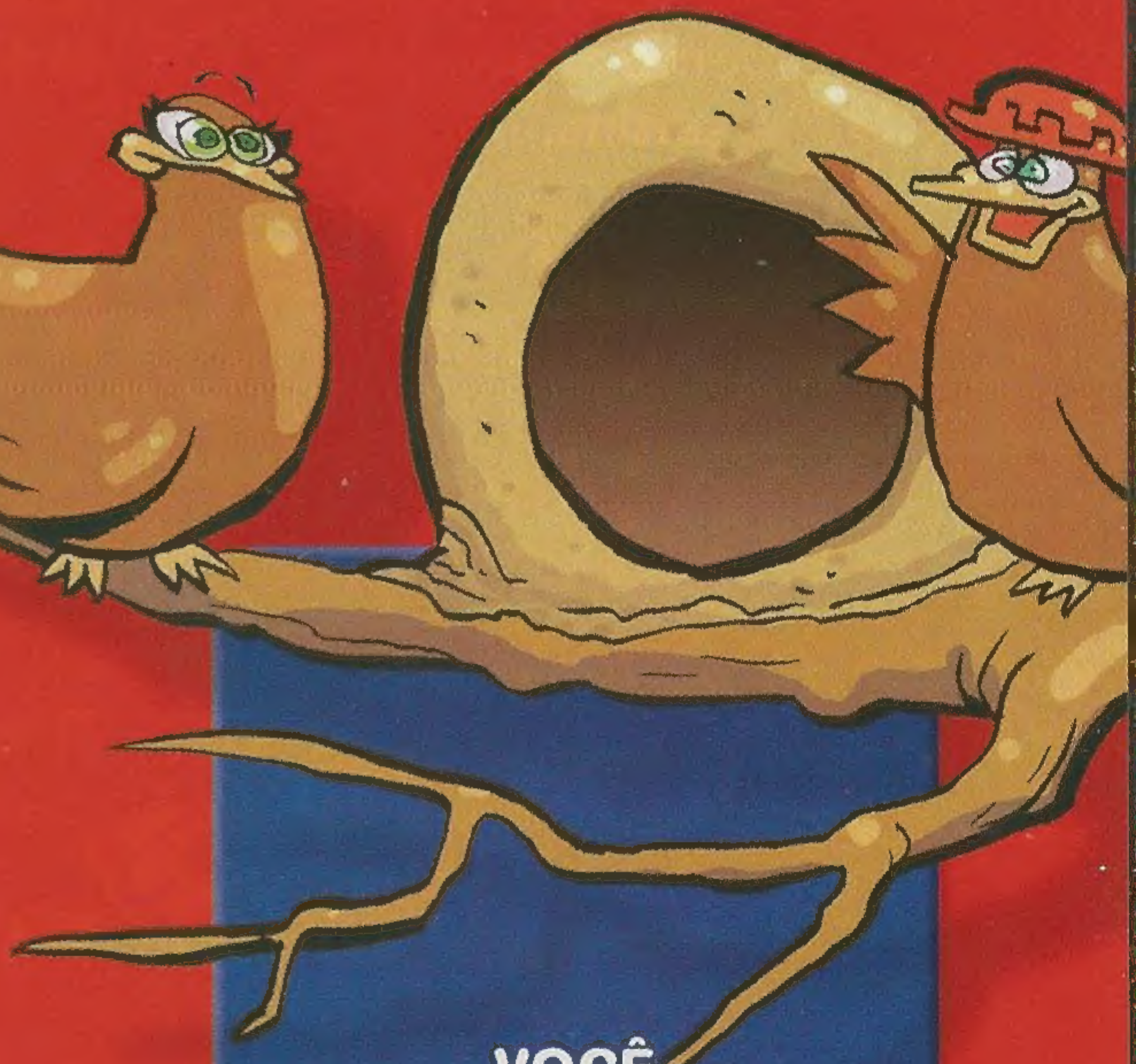
QUAL É A ORIGEM DA PALAVRA SELF-SERVICE? O QUE SIGNIFICA?

Lucas Lima
Brasília – DF

A palavra significa auto-serviço e é usada para indicar lugares onde o cliente se serve sozinho. Em um posto de gasolina self-service, por exemplo, o cliente abastece o próprio carro sem a ajuda de um atendente. Ninguém sabe ao certo a origem do termo, mas provavelmente ele surgiu nos Estados Unidos, onde também foi criado o primeiro restaurante self-service, em 1818.

É VERDADE QUE SÓ BOCEJAMOS QUANDO ESTAMOS COM SONO?

Gabriel Davini, 10 anos
São Paulo – SP

Nem sempre. Também podemos bocejar quando ficamos em lugares com luz fraca, como no cinema, ou com pouco movimento. Nesses casos, o bocejo pode ser um aviso de que estamos em uma atividade pouco estimulante e serve para nos deixar mais alertas.

VOCÊ SABIA QUE...

- Todo ano, o joão-de-barro prepara uma casa nova? Ele demora cerca de seis dias para fazer o ninho e usa barro úmido e gravetos na construção. Para carregar o material necessário, chega a realizar de 500 a 2 mil viagens!

QUER GAN

No desenho Irmão Urso, os garotos de um povo indígena costumam receber totens quando se tornam adultos. Essas figuras mágicas são escolhidas de acordo com a personalidade de cada um. Responda às perguntas e veja qual seria o seu.

1 Quando o assunto é brincar, você prefere:

- ▲ Brinquedos com mil peças para montar.
- ■ Jogos com a turma.
- ● Diversões radicais, como skate, bike e patins.

2 Qual destes personagens da TV você acha mais simpático?

- ▲ Dexter.
- ■ Arnold.
- ● As Meninas Superpoderosas.

3 Se quebrasse o vaso preferido de sua mãe, qual seria sua reação?

- ■ Juntaria os cacos e jogaria fora para ninguém se ferir.
- ● Contaria para ela e prometeria ser mais cuidadoso.
- ▲ Colaria tudo como num quebra-cabeça.

4 Se vê um filhote de passarinho no chão, você:

- ● Procura o ninho para colocá-lo de volta, mesmo que leve algumas bicadas da mãe dele.
- ▲ Inventa um elevador com uma caixinha para levá-lo ao ninho.
- ■ Fica por perto para protegê-lo, até que a mãe apareça.

5 Qual dos Três Porquinhos você acha mais legal?

- ▲ O que faz uma casa bem maluca com galhos e troncos de árvore.
- ■ O porquinho que abriga os irmãos em sua casa.
- ● O que usa palha para fazer rapidamente uma casa cheia de detalhes.

6 Se fizesse uma excursão na mata e encontrasse um grupo de canibais, você:

- ■ Correria para avisar os outros do perigo.
- ● Iria falar com o chefe deles.
- ▲ Faria um disfarce de folhas e ficaria observando.

HAR UM TOTEM?

7 De que tipo de livro você gosta mais?
- □● Com histórias de aventura.
- □■ Informações sobre lugares e bichos.
- □▲ Os que têm dicas de coisas para fazer.

8 Se vai dividir o beliche com um amigo, você:
- □■ Pergunta se ele prefere dormir na parte de baixo ou na de cima.
- □● Pula para a parte mais alta que é a mais legal.
- □▲ Faz uma cabana com o lençol e chama seu amigo para brincar.

9 Quase sempre quando vai à praia, você:
- □■ Fica de olho em seus amigos para ninguém se perder.
- □● Não vê a hora de cair na água.
- □▲ Pega o seu balde e sua pá e faz castelos de areia.

10 Quando vai a uma festa, você:
- □● Chega e dá uma olhada geral para achar seus amigos.
- □▲ Fica reparando nos detalhes da decoração.
- □■ Logo de cara se oferece para ajudar a servir.

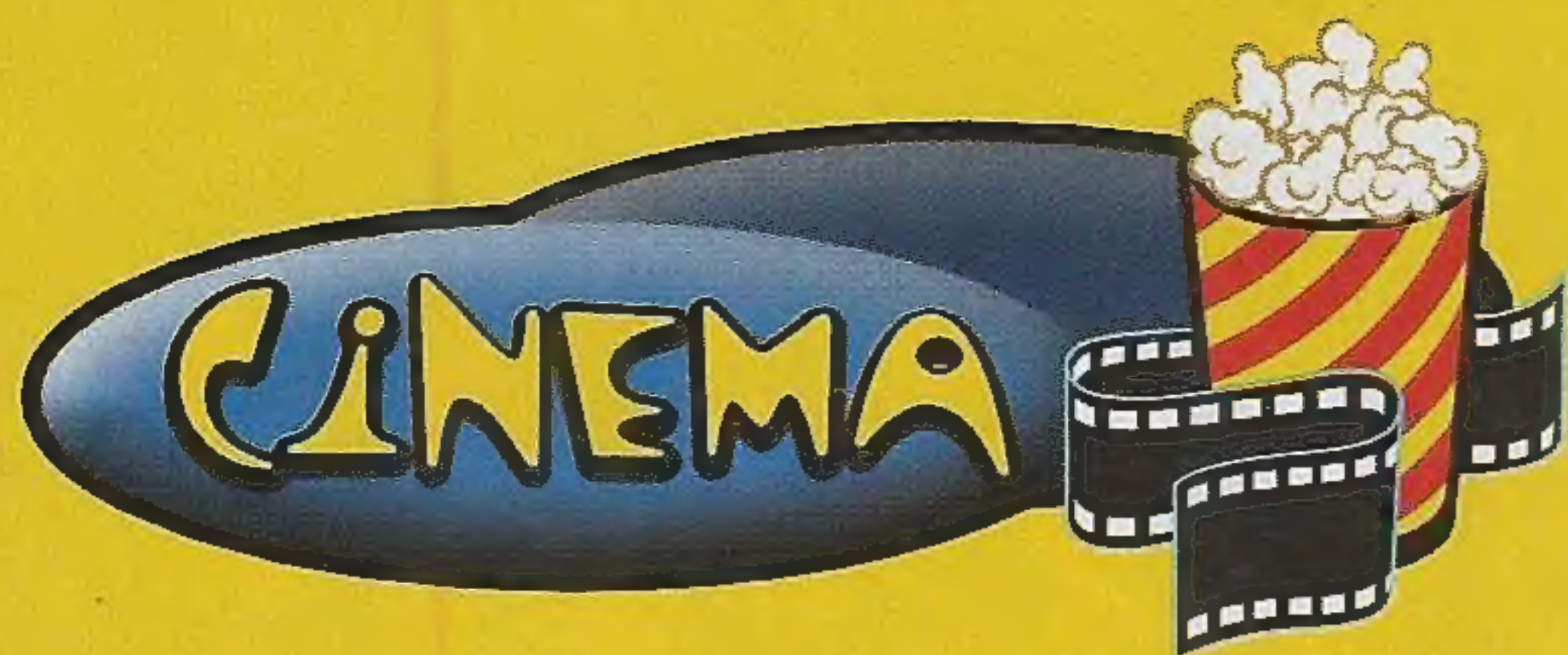
CONFIRA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ▲:
Você é criativo e engenhoso, como o castor, que está sempre construindo. Animado, você não costuma ter preguiça e está sempre pensando em novos projetos. Para os indígenas, esse bicho representa também a sabedoria. Como vivem concentrados no trabalho, não têm tempo para perder falando dos outros. Você é assim também?

SE MARCOU MAIS □:
Para alguns povos, o lobo simboliza a proteção. Ele cuida da matilha e está sempre atento ao que acontece ao redor. Você deve ser do tipo que procura ajudar os outros e gosta da companhia dos amigos e familiares. É capaz de fazer tudo para vê-los felizes. Ele também está ligado à perseverança, é o totem daquele que não desiste de seus sonhos.

SE MARCOU MAIS ○:
Como a águia, você é determinado e costuma voar alto, pelo menos em pensamento. Mas, quando é preciso, toma atitudes rapidamente. Mesmo se está nas alturas, essa ave é capaz de descer certeira sobre o seu alvo. Ela também simboliza a coragem e o poder de decisão. Você é do tipo que não deixa para amanhã o que pode ser resolvido agora.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

UMA LIÇÃO AMIZA

No filme Irmão Urso, um castigo vira uma grande aventura.

E se ao acordar você percebesse que, no lugar de suas pernas e seus braços, surgiram grandes patas peludas? E logo em seguida notasse que tem garras no lugar de unhas e presas em vez de dentes? É isso o que acontece com Kenai, um jovem que, de repente, se transforma em um urso de 2 metros de altura. Ele é o astro do desenho **Irmão Urso**, a atração da Disney que chega aos cinemas no dia 12 de dezembro.

Você pode até achar que seria divertido virar urso, mas Kenai não escolheu a transformação. Esse foi um castigo que recebeu dos Grandes Espíritos Ancestrais, seres mágicos que protegem o seu povo e estão descontentes porque ele não seguiu seus ensinamentos.

Kenai é um menino indígena que vive na América do Norte, numa época em que não havia cidades e a região era coberta de vegetação. Também tinha muitas geleiras, que restaram do finalzinho da última Era Glacial.

A aventura começa quando o garoto recebe seu totem pessoal, um amuleto sagrado que irá guiá-lo e protegê-lo. Pelas tradições de seu povo, todos ganham um desses quando estão prontos para começar a vida adulta. Os irmãos do menino já têm os seus. Sitka, o mais velho, ganhou o da águia, que representa a liderança. Denahi, o do meio, recebeu o do lobo, que significa a sabedoria. E Kenai fica desapontado quando ganha o totem do urso, que simboliza o amor. O garoto esperava receber algo mais poderoso, como o totem do tigre-de-dente-de-sabre.

Kenai é um indígena que vira urso e encontra Koda, um filhote que tem medo dos humanos.

Problemas com ursos

Depois que recebe o totem, tudo passa a dar errado para o garoto. Ele vê um urso pegando seus peixes, fica louco da vida e sai correndo atrás do bichão para caçá-lo.

Preocupados, Denahi e Sitka resolvem seguir as pegadas do irmão. Para salvá-lo das garras do bicho, Sitka acaba perdendo a vida. Assim o ódio de Kenai pelos ursos aumenta ainda mais. Ele jura que não vai ter sossego enquanto não capturar o urso que atacou seu irmão e acaba conseguindo.

Ao caçar o animal, Kenai acaba desobedecendo às regras de seu povo, que vive em harmonia com a natureza. Por causa disso, os Grandes Espíritos Ancestrais o transformam em um urso para que Kenai tenha uma lição importante de respeito à natureza e ao seu povo.

Mesmo odiando os ursos, Kenai é obrigado a aceitar a ajuda de um deles para se livrar da armadilha dos caçadores: é o início de uma grande amizade.

Vida na floresta

O garoto leva o maior susto com a mudança e passa a viver na floresta no meio de animais selvagens. Para voltar a ser gente, precisa chegar à *montanha onde as luzes tocam a Terra*. Só que ele não tem a menor idéia de onde fica esse lugar.

Enquanto procura uma saída para a encrenca em que se meteu, o garoto-urso se depara com várias surpresas. Cruza com os irmãos Rutt e Tuke, dois alces atrapalhados e muito simpáticos, que têm certeza de que Kenai é maluco, pois acha que não é um urso.

Ele também faz amizade com Koda, um filhote de urso tagarela que se perdeu da mãe e que decide ajudar o novo amigo. Os dois fazem um acordo e Koda garante que vai levá-lo até a montanha onde ele poderá voltar a ser humano. Antes disso, porém, Kenai vai aprender muito sobre a amizade e sobre seu totem de urso.

Koda

Este filhote de urso muito brincalhão precisa da ajuda de Kenai e vai ensinar tudo sobre o mundo selvagem para o garoto em pele de urso.

Rutt e Tuke

Esta é a dupla mais divertida da Era Glacial. Não acreditam que Kenai seja um menino, mas resolvem segui-lo e chegam até a salvá-lo das flechadas de seu próprio irmão Denahi.

Natureza animada

Para criar as paisagens do filme, os desenhistas visitaram áreas da costa noroeste dos Estados Unidos, que conservam traços naturais daquela época. Percorreram trilhas pelas montanhas e florestas e conheceram parques nacionais até no Alasca. Tudo para observar de perto a vegetação e os bichos.

Na hora de desenhar e fazer as animações dos personagens ursos, os técnicos também capricharam. Animais de verdade foram levados ao estúdio e serviram de modelo para as estripulias de Kenai e Koda, que se movimentam como os bichos reais.

Outro efeito legal é a mudança que se vê na tela quando Kenai vira urso. De repente a platéia tem a impressão de ver o mundo de um jeito diferente, exatamente como acontece com o garoto após sua transformação.

CONSULTORIA:
(KÁTIA KASSARO
(bióloga do Zoológico de São Paulo)
e ELEONORE SETZ
(professora do Depto. de Zoologia da Unicamp).

GRANDE FAMÍLIA

Conheça os diferentes tipos de ursos que habitam a Terra.

Existem várias espécies de urso. Apesar de viverem em regiões diferentes do planeta, todas tem muito em comum.

O tamanho desses bichões varia bastante, mas todos são fortes, têm membros curtos e orelhas pequenas e arredondadas. Além disso, correm e nadam bem, escalam árvores e comem de tudo. A maioria se acostumou a uma dieta com muitos vegetais, mas também caçam, pescam e coletam mel.

Eles geralmente ficam em pé quando se sentem ameaçados ou quando querem impressionar uma namorada. Na fase adulta vivem sozinhos, mas as fêmeas cuidam dos filhotes por um bom tempo. Brincando juntos, eles ficam sempre perto da mãe e aprendem a se defender e a procurar alimentos. Saiba mais sobre essa turma.

NICHOLAS DEVORE/GETTYIMAGES

PALADAR DIFERENTE

Na Índia, no Nepal, no Sri-Lanka e em Bangladesh, vive o **urso-preguiça** ou **urso-beiçudo**, que adora passar horas se espreguiçando. Ele costuma dormir em cavernas e sair à noite em busca de vegetais, mel, ovos e pequenos répteis. Mas o seu alimento predileto são cupins. Ele estica a língua comprida e suga os animais no cupinzeiro, fazendo um barulho tão potente, que pode ser ouvido de longe. Suas unhas longas e afiadas são ótimas para cavar.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

ÓTIMO CAÇADOR

O **urso-polar** vive nas regiões geladas do Ártico, onde há pouca vegetação, por isso ele tem de caçar para sobreviver. E faz isso muito bem. Com seu faro apurado, localiza focas, raposas, renas e aves a 30 quilômetros de distância! Quando não encontra nenhuma presa, come também frutos, plantas, moluscos e algas marinhas.

Os pêlos brancos do urso-polar o ajudam a se camuflar na neve, o que é ótimo para pegar a caça de surpresa. Além disso, ele é um excelente nadador. Consegue ficar horas na água gelada e tem membranas entre os dedos, que facilitam seus movimentos. A cabeça pequena e o pescoço comprido ajudam a manter o focinho fora da água para respirar.

DONO DAS MONTANHAS

O **urso-tibetano** vive nas montanhas do Paquistão e da Índia. Ele é conhecido também como **urso-negro-asiático** ou **urso-da-lua**, pois tem uma mancha no peito que parece uma meia-lua. Ágil, é capaz de subir em árvores e nadar bem.

Além de vegetais, o urso-tibetano come insetos e animais vertebrados para acumular as proteínas e as gorduras necessárias para enfrentar o inverno rigoroso da região. Nessa época, ele passa a maior parte do tempo descansando em buracos de árvores.

GRANDES COMILÕES

Uma das espécies menos agressivas é o **urso-americano**, que habita as florestas do Canadá e dos Estados Unidos. No verão, ele come muito, procurando plantas, mel, insetos, nozes e pequenos roedores. Enche bem a barriga porque precisa reservar energia para as temporadas de frio. No outono, ele começa a ficar mais lento e passa a descansar por longos períodos. E quando finalmente chega a época do frio procura sossego nas cavernas e pode passar até cinco meses hibernando, sem se alimentar ou beber água. Nesse tempo, seu corpo permanece em repouso, poupando energia.

TOM WALKER GETTYIMAGES

DE OLHO EM TUDO

Só existe uma espécie que vive na América do Sul: o urso-de-óculos. Ele tem esse nome porque as manchas do pêlo criam desenhos ao redor de seus olhos. Ele vive em áreas de florestas perto de montanhas e escala árvores muito bem. Passa a maior parte do dia dormindo entre os ramos mais altos e à noite sai em busca de frutos, folhas, flores, brotos e mel para se alimentar. Às vezes come também carne ou ovos, dependendo do que encontrar no caminho.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Tô com tanta preguiça, hoje!

PEQUENO E ÁGIL

O menor urso que existe é o urso-malaio, que tem 1,40 metro de comprimento e vive em florestas da Índia e da China. À noite, ele se move entre as árvores para procurar folhas e frutos para comer. Durante o dia, gosta de tomar sol e dormir. Em temporadas de seca, caça pequenos animais para comer. É conhecido também como urso-sol, porque tem o pêlo escuro com uma mancha clara no peito.

É O MAIOR!

O urso-marrom ou urso-pardo tem até 2,8 metros de altura, pesa 780 quilos e é o maior carnívoro terrestre. Além de caça, ele gosta de comer raízes, brotos, frutos e mel e é muito habilidoso para pescar salmões. Seus pêlos longos protegem o corpo do frio e as garras curvas e fortes ajudam na pescaria. Ele vive em regiões da América do Norte, da Ásia e da Europa onde os invernos são rigorosos. Nessa época, procura abrigo em buracos de árvores, que ele forra com folhas e terra macia, fazendo uma espécie de ninho para descansar.

E eu então! Nem me fale!

Na compra de um produto infantil ou infanto juvenil da Promoção você participa dos super sorteios:

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

3 passeios aos melhores parques

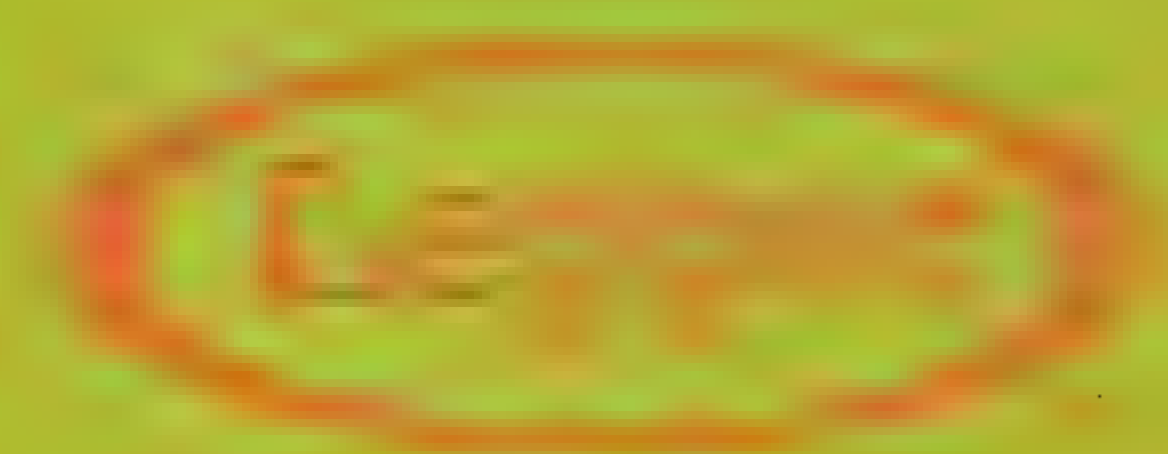
60 kits Moppy *

* **Kit Promocional Moppy** = 1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy.

Sorteios:

Dia 10/julho/2003: **Brena Desirée Gomes Carvalho** (Serra Talhada - PE), contemplada com o prêmio principal, e mais vinte ganhadores de kits promocionais em todo Brasil.

Dia 10/novembro/2003: **Maria Natália Tavares Serafim** (Abaiara - CE) ganhou um passeio ao "Beach Park", e mais vinte sorteados com kits promocionais.

Dia 09/março/2004

Lepper

cama mesa banho

:: www.lepper.com.br ::

NATUREZA

UM GRANDE AVENTUREIRO

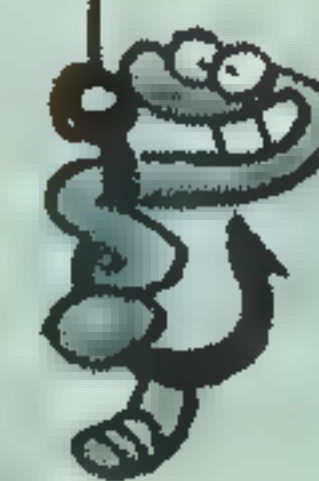
Veja como é a viagem do rio São Francisco pelo Brasil.

Sempre apressado, ele corre do interior de Minas Gerais até o litoral do Nordeste, terminando sua viagem no mar, entre Sergipe e Alagoas. No caminho, encontra paisagens diferentes, bichos e muita gente. Fazendo esse percurso, o rio São Francisco é um dos mais importantes do Brasil há séculos.

Ele ganhou esse nome quando foi encontrado pelo navegador Américo Vespúcio, em 4 de outubro de 1501, dia de São Francisco. Antes, os índios chamavam o rio de *opará*, que significa algo como rio-mar. Com esse nome dá para se ter idéia de como ele é enorme. São 3.160 quilômetros, atravessando cinco estados e centenas de cidades.

CONSULTORIA: REGINA RODRIGUES (professora de geografia do Colégio Bandeirantes), VERA LÚCIA DA COSTA ANTUNES (professora de geografia do Colégio Objetivo), JOSÉ CALDAS (fotógrafo do livro São Francisco River) e CRISTINA PORTO (autora da coleção de livros Caminhos do São Francisco).

FOTOS: DAVID SANTOS JUNIOR

RECÉM-NASCIDO
O rio nasce na Serra da Canastra, local cheio de plantas e bichos. No começo, ele parece um fio de água saindo da torneira, mas, um pouco adiante, já despenca em forma de uma grande cachoeira.

CAMINHO LONGO
A maior parte do percurso do rio é em regiões com vegetação de cerrado, que tem árvores com cascas grossas e galhos retorcidos. Bichos como a ema, o tatu-canastra, o lagarto, a onça-parda e o **guará** bebem água do São Francisco. A região, com um relevo cheio de altos e baixos, tem cachoeiras, piscinas naturais e corredeiras.

ENERGIA PARA TODOS
As barragens permitem irrigar áreas distantes e regulam o funcionamento de usinas hidrelétricas ao longo do rio.

PERTINHO DO MAR
O rio chega a uma região de Mata Atlântica, onde há muitas árvores grandes e bichos como guaxinins e macacos. Ele termina em uma área de mangue, onde suas águas já se misturam com as do mar. Aí aparecem caranguejos, camarões e tartarugas, que se despedem do Velho Chico, o aventureiro que vai para o oceano.

ÁGUA É VIDA
No sertão, o São Francisco é um dos poucos rios que não secam, mesmo nos períodos de pouca chuva. Perto do rios a vegetação se mantém verde e animais como emas, preás e mocós conseguem sobreviver.

Estrada de água

Conhecido como "o Velho Chico", o rio é a garantia de água, alimento e eletricidade para milhares de pessoas. No passado era também o melhor caminho para viajantes e comerciantes e havia sempre barcos de todos os tamanhos indo e vindo com mercadorias e passageiros. Hoje existem mais estradas e ele não é tão utilizado na navegação.

Mas esse aventureiro que passeia pelo sertão continua importante e cheio de histórias, afinal as primeiras vilas da região surgiram porque lá havia água para beber e para as plantações, lugar para pescar e um jeito fácil de viajar.

Você sabia que...

- O São Francisco é o maior rio totalmente brasileiro? O Amazonas, que também é grande, passa por outros países.
- Segundo uma lenda, o rio dorme? Dizem que em algumas noites ele pára de correr e até as cachoeiras descansam. Muitas pessoas ficam longe da água à noite se percebem que ela está parada, para não acordar o Velho Chico.
- O rio está ameaçado pela poluição e destruição da vegetação?
- Ao longo dele há sete usinas que abastecem de energia cerca de 15 milhões de pessoas?

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

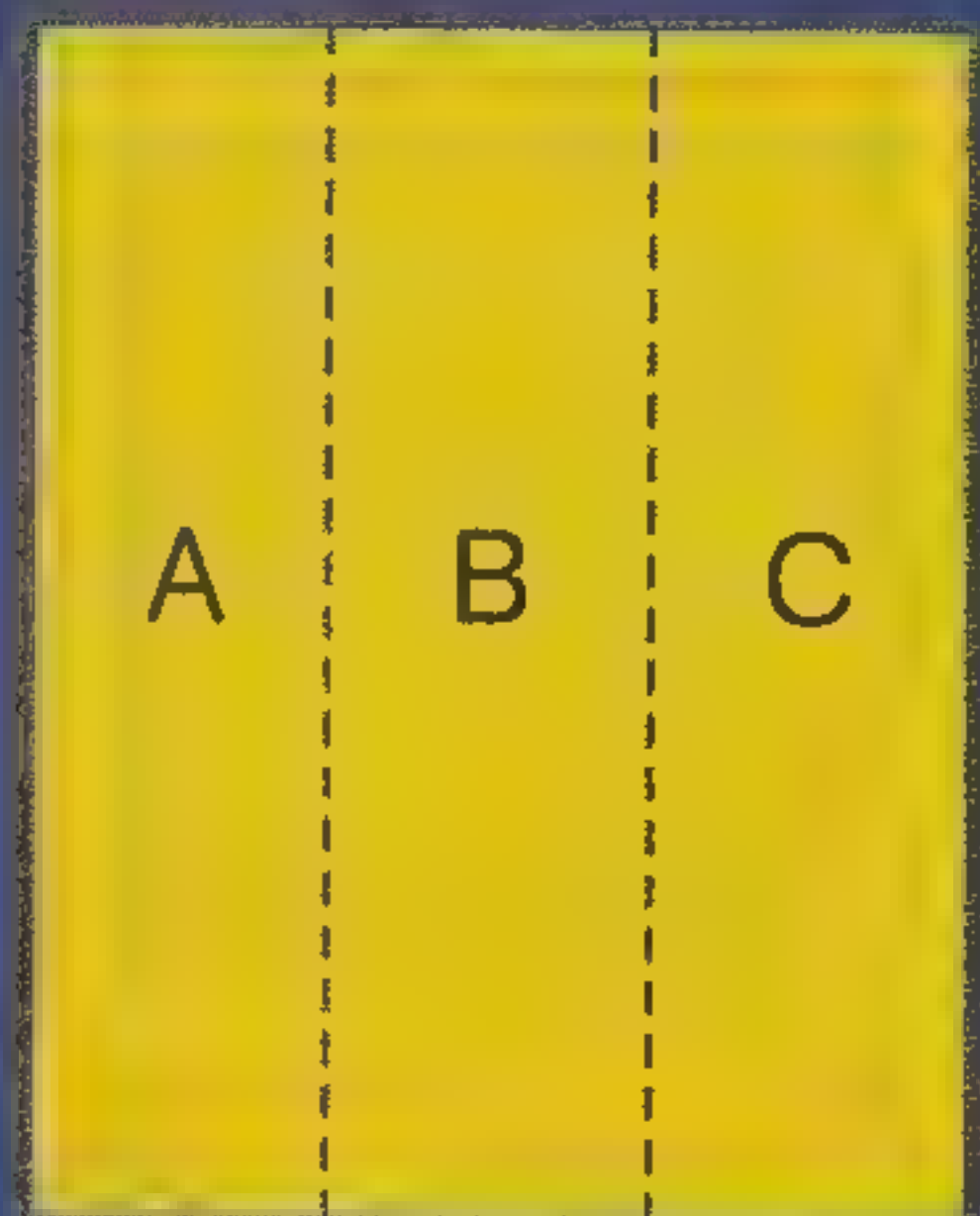
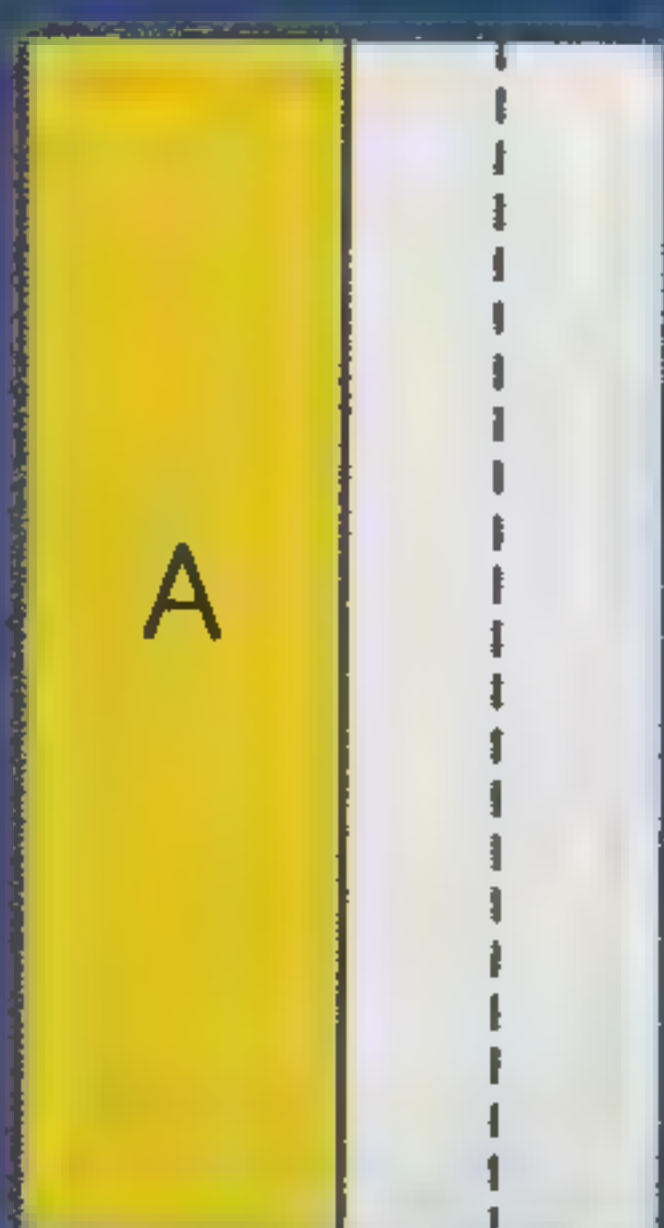
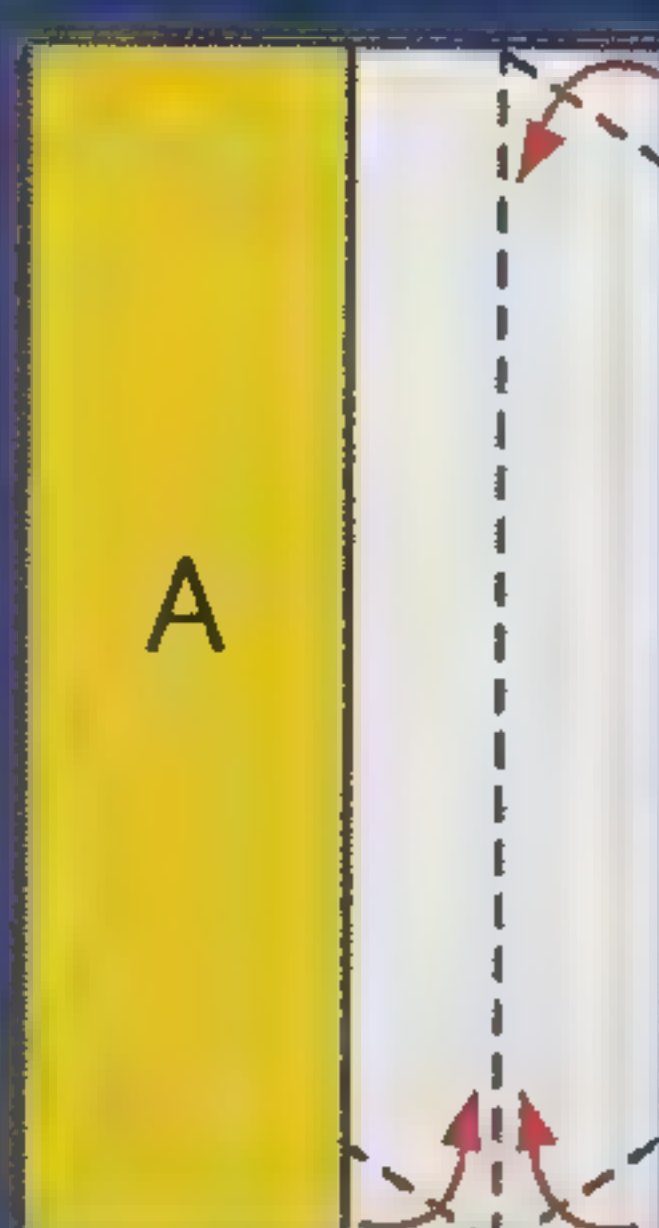
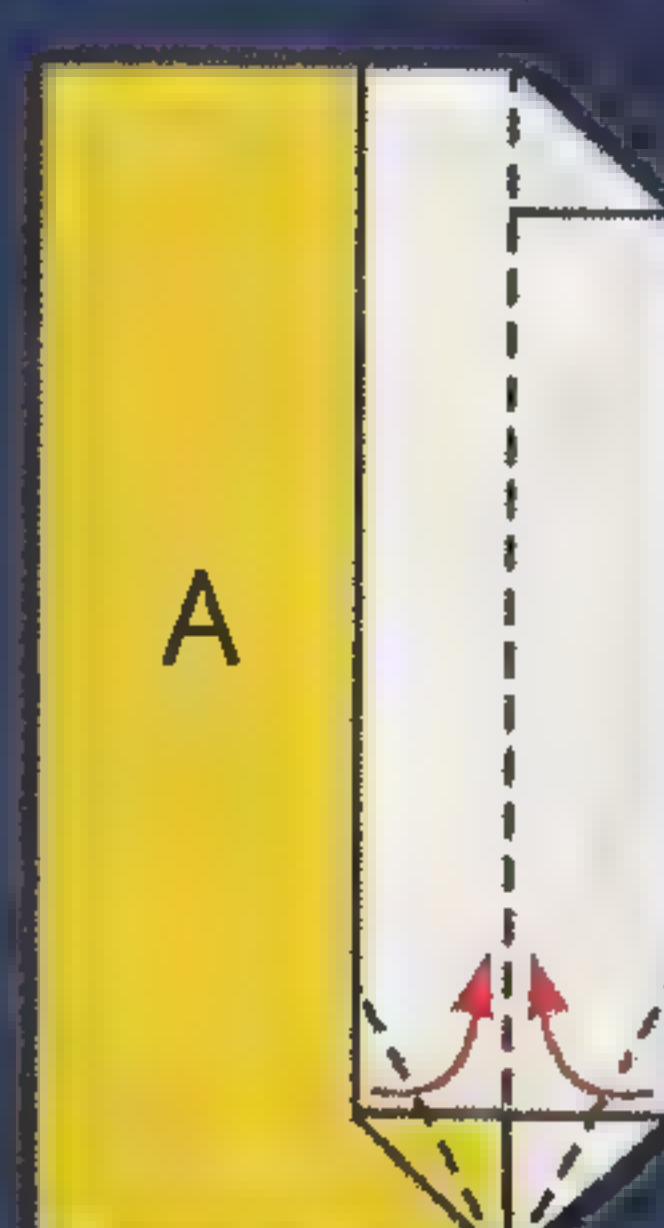
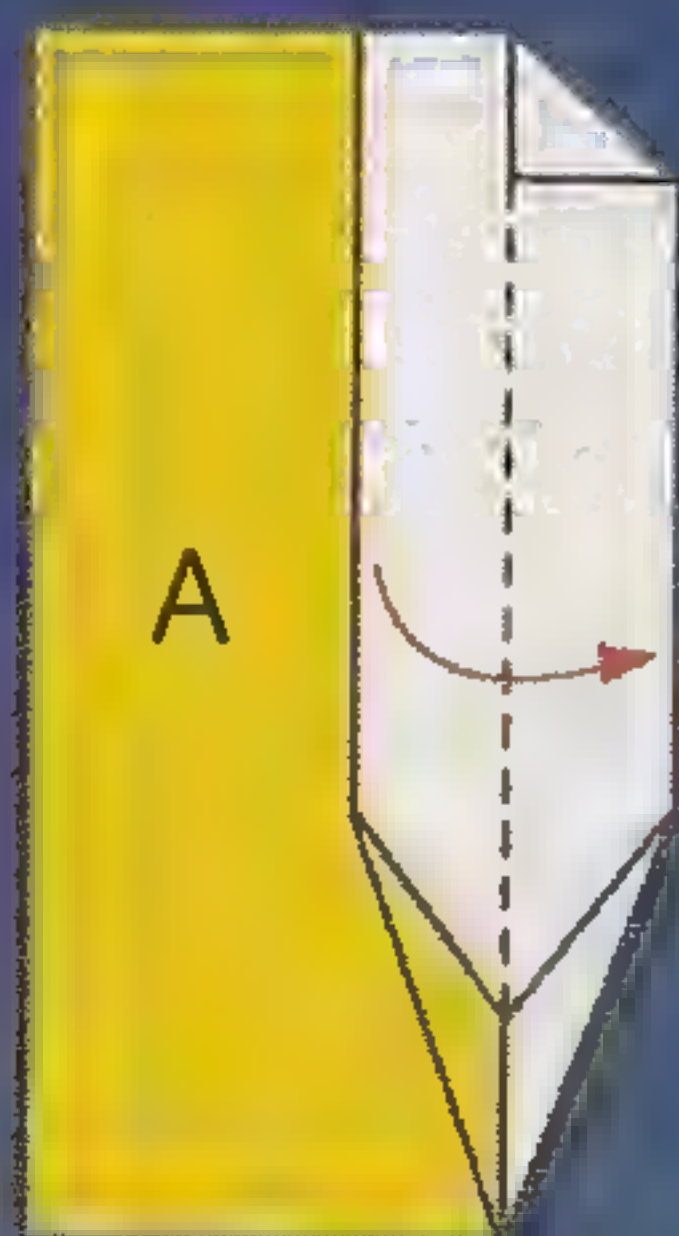
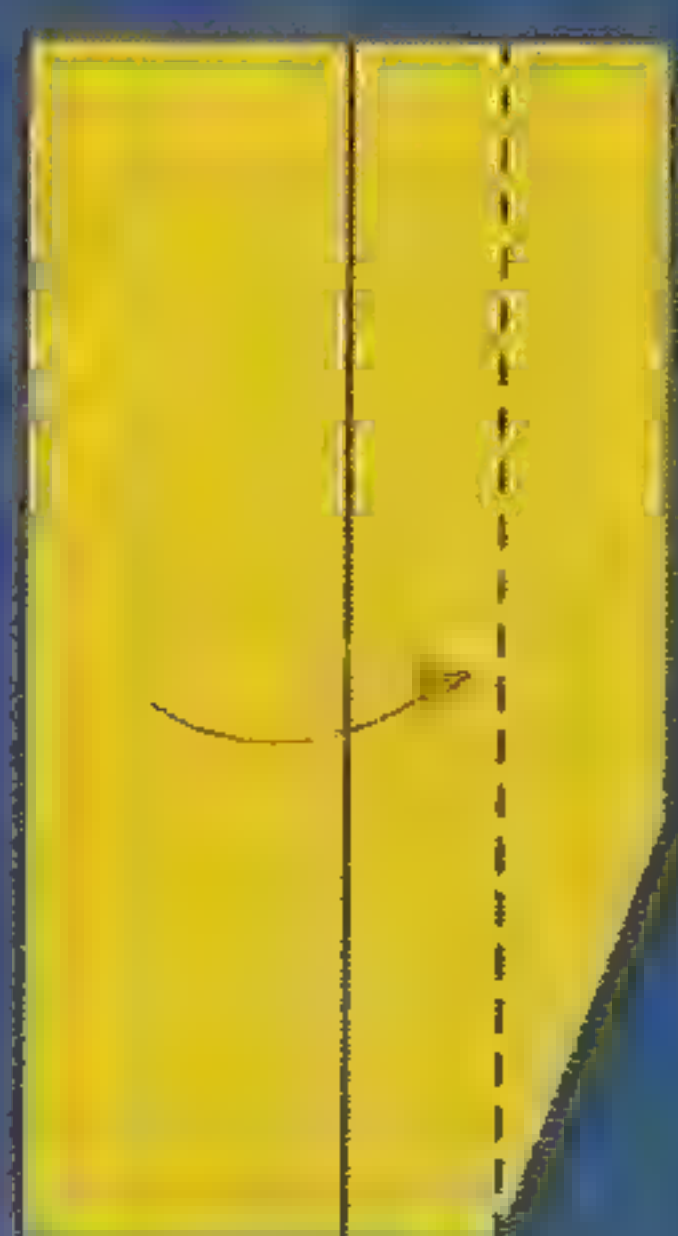
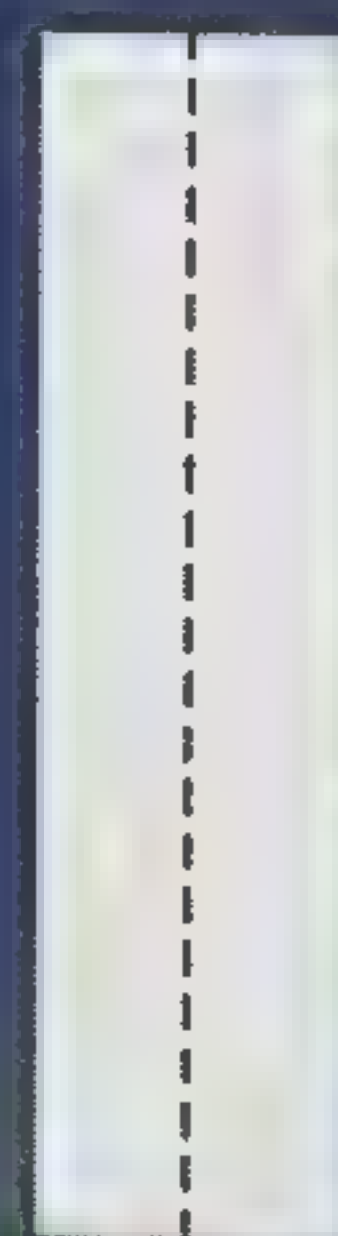
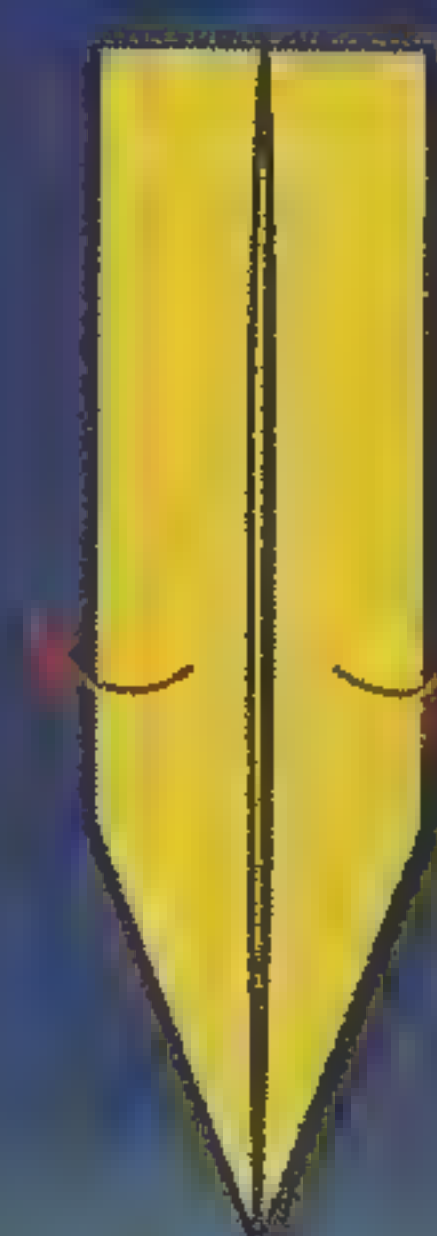
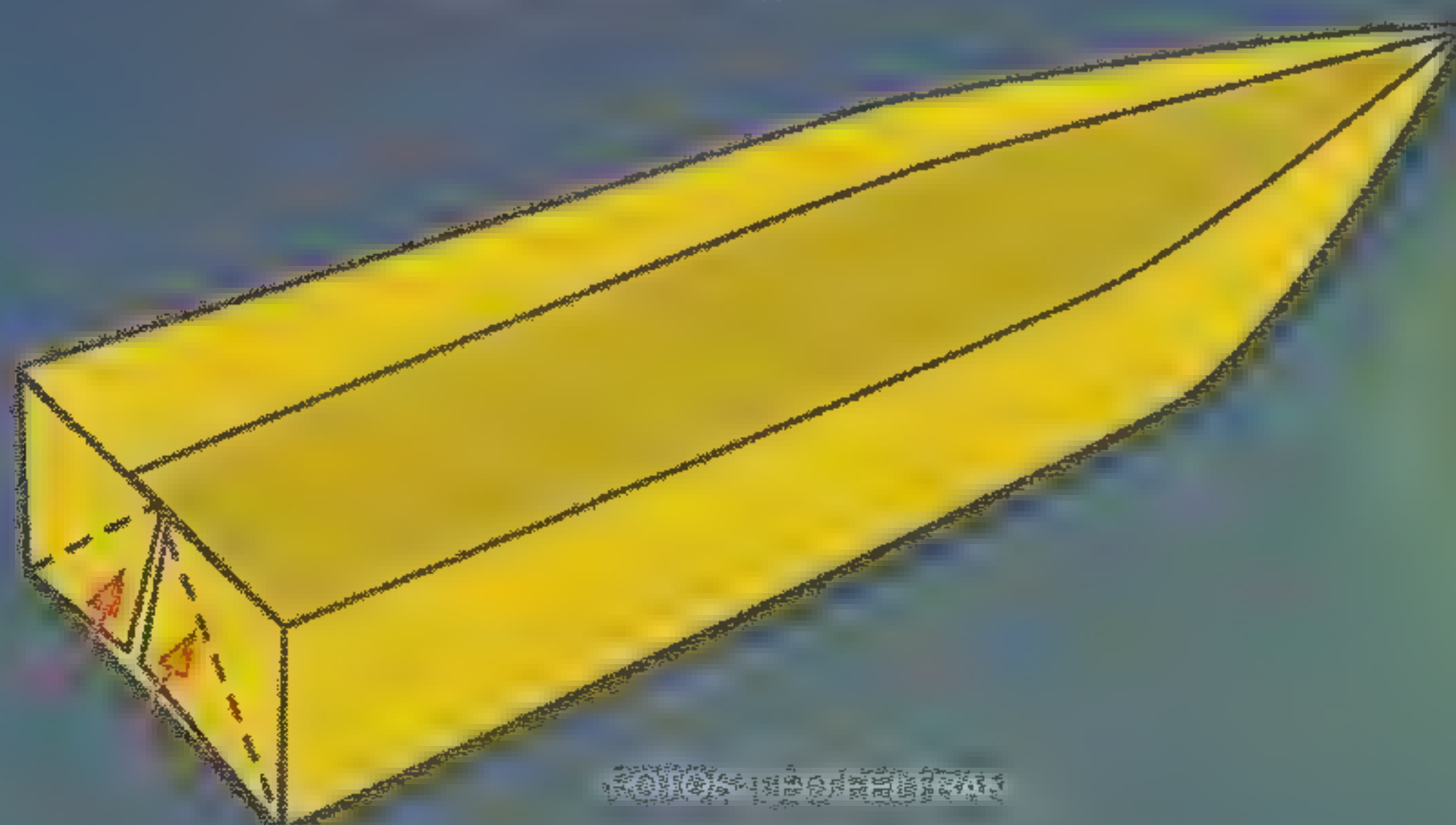
Faça estes barcos diferentes e invente uma competição com a turma.

Pronto para navegar?

BARCO A REMO

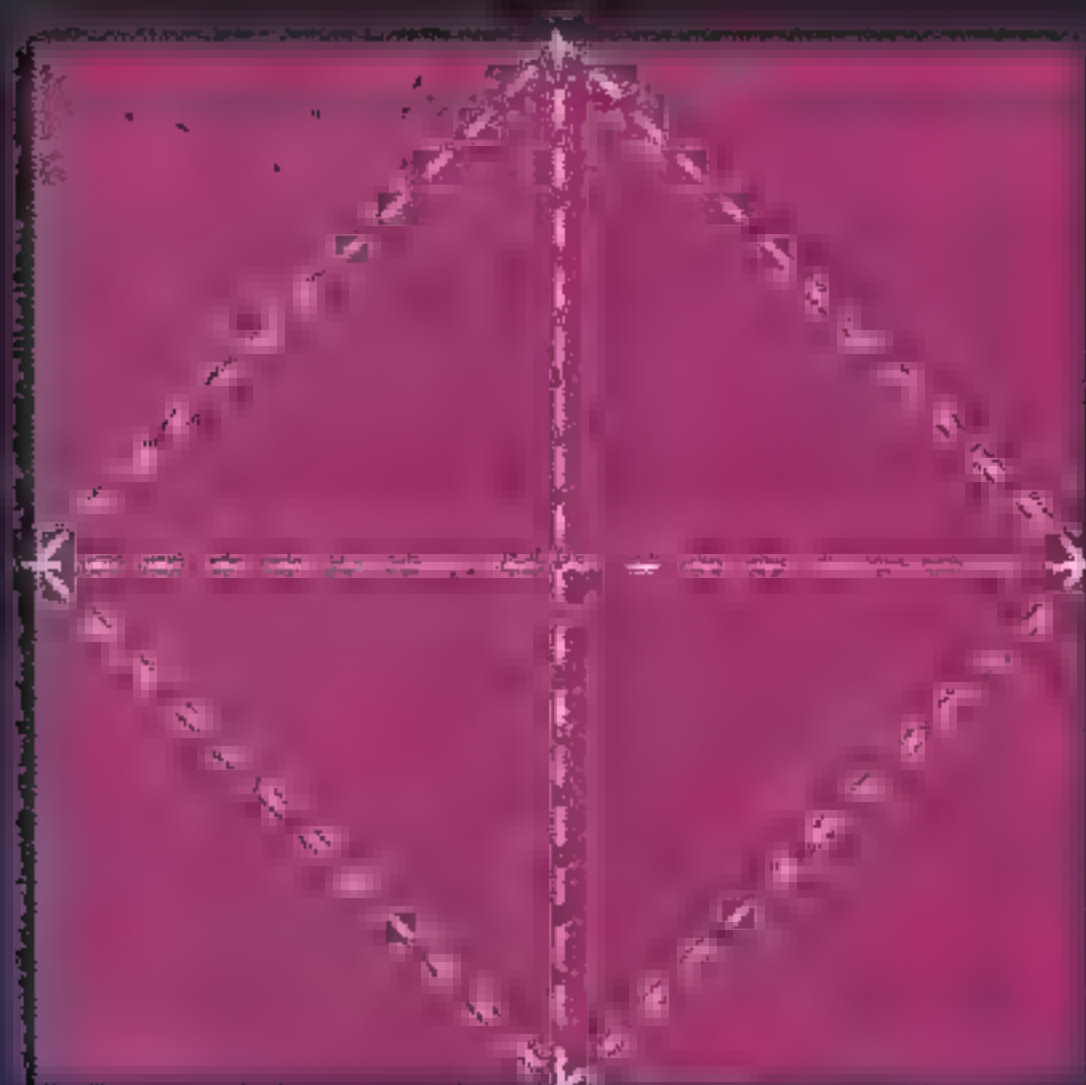
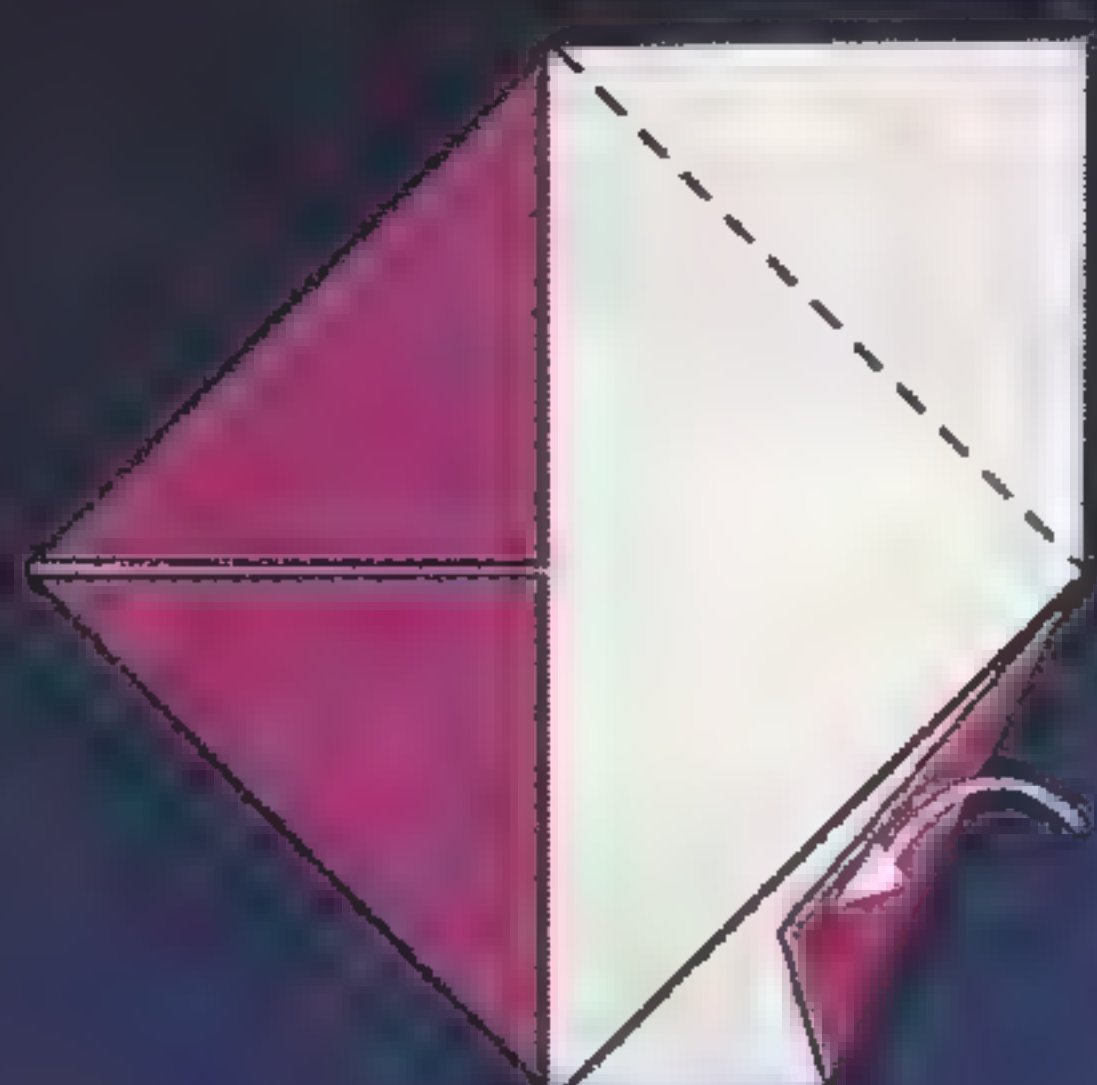
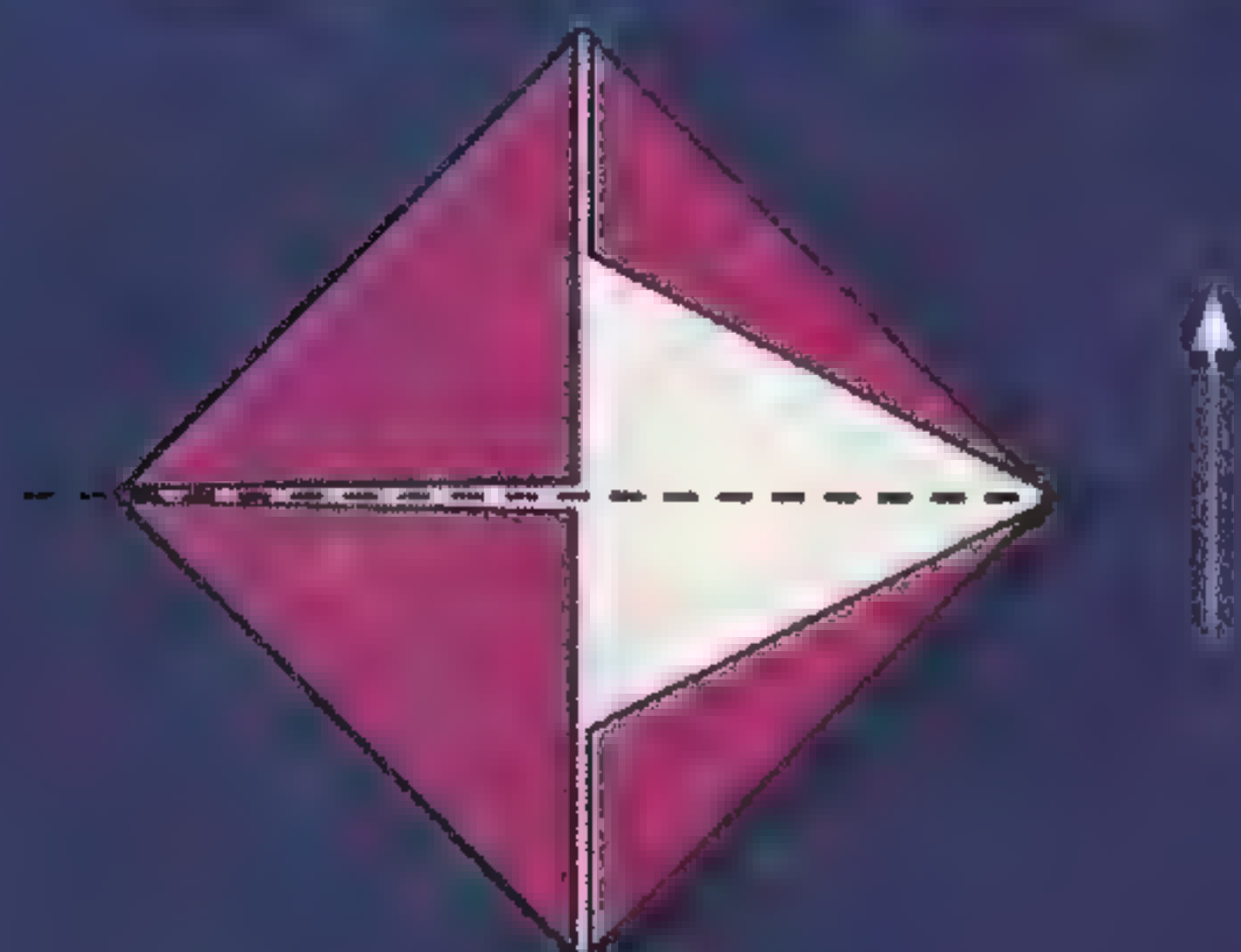
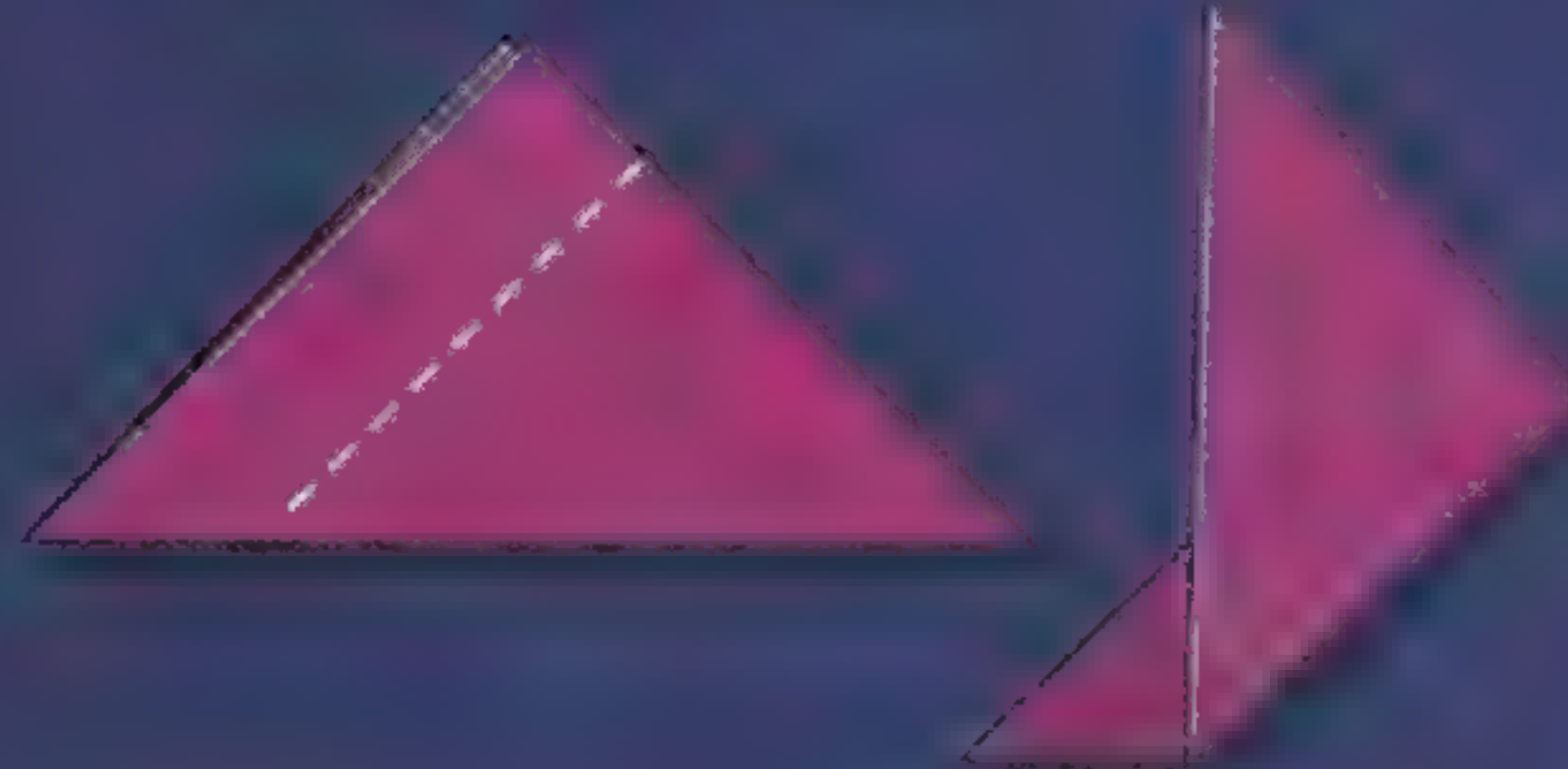
Você vai precisar de:

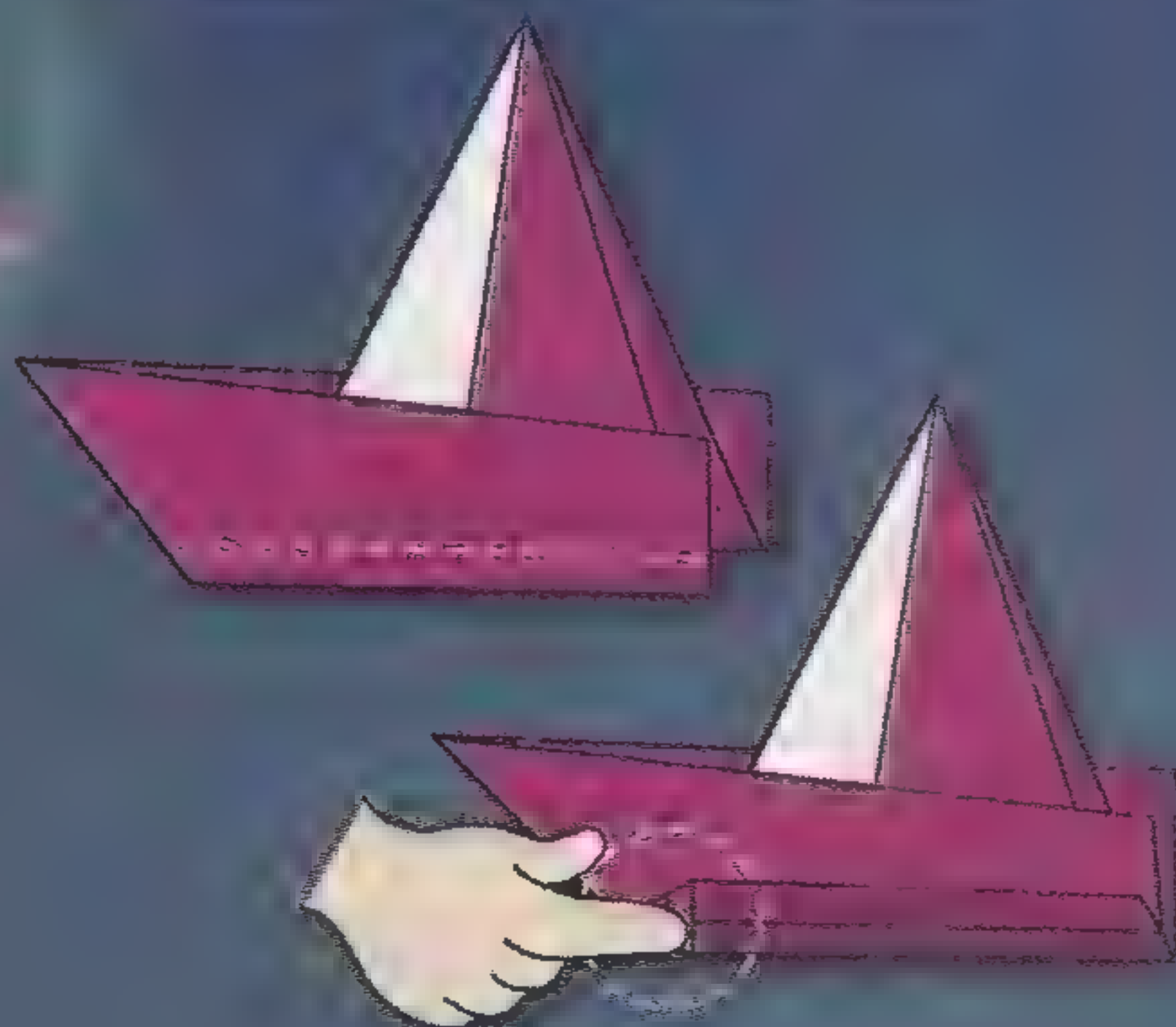
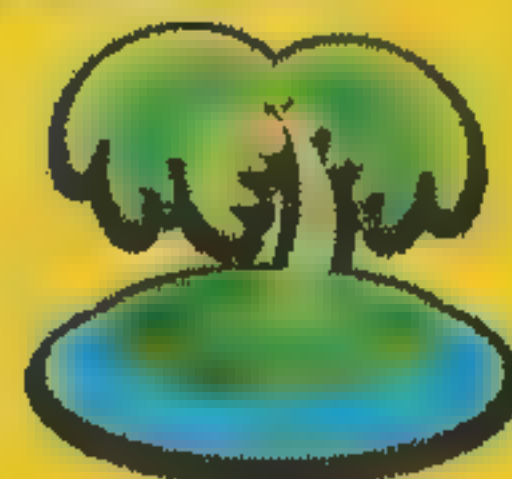
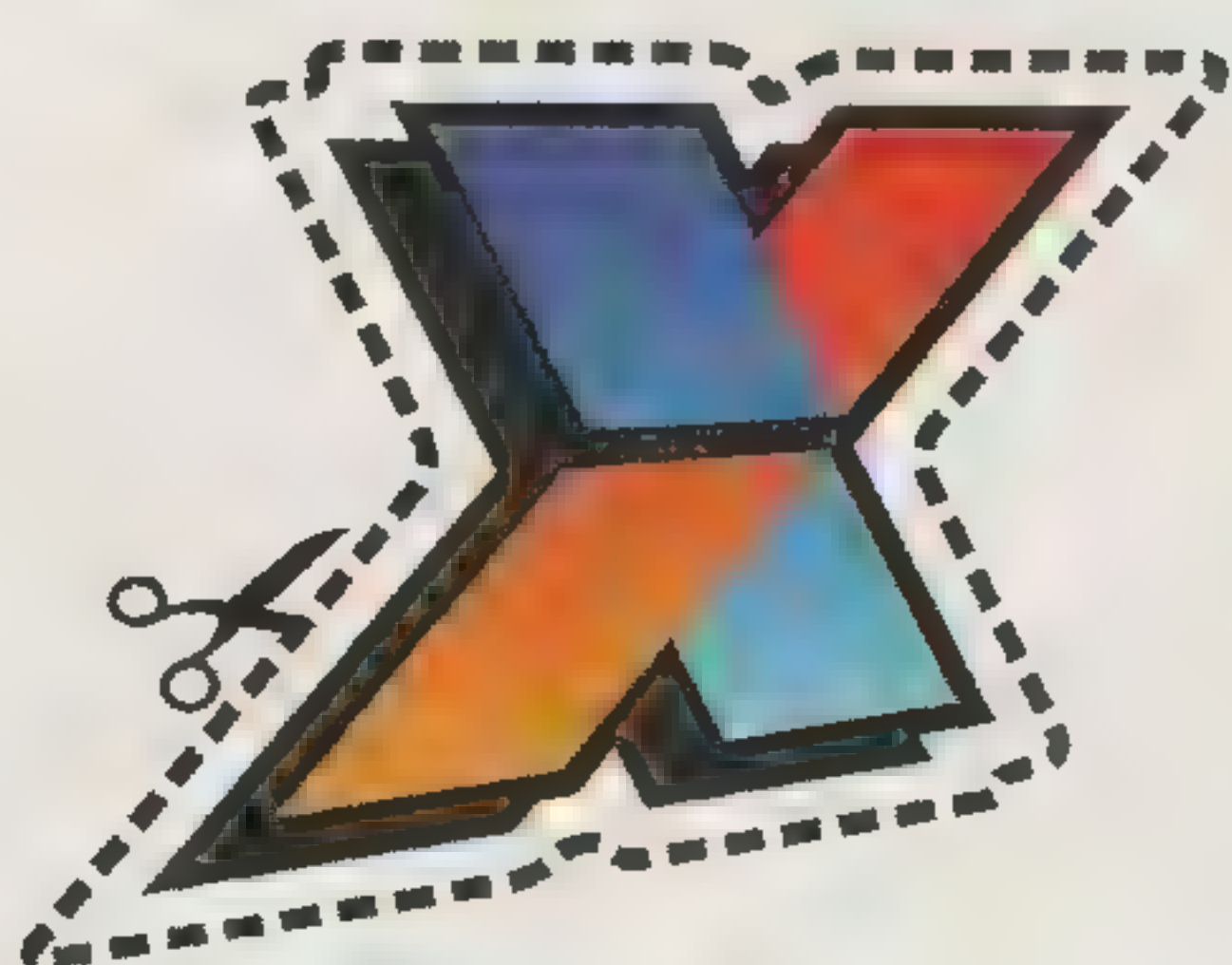
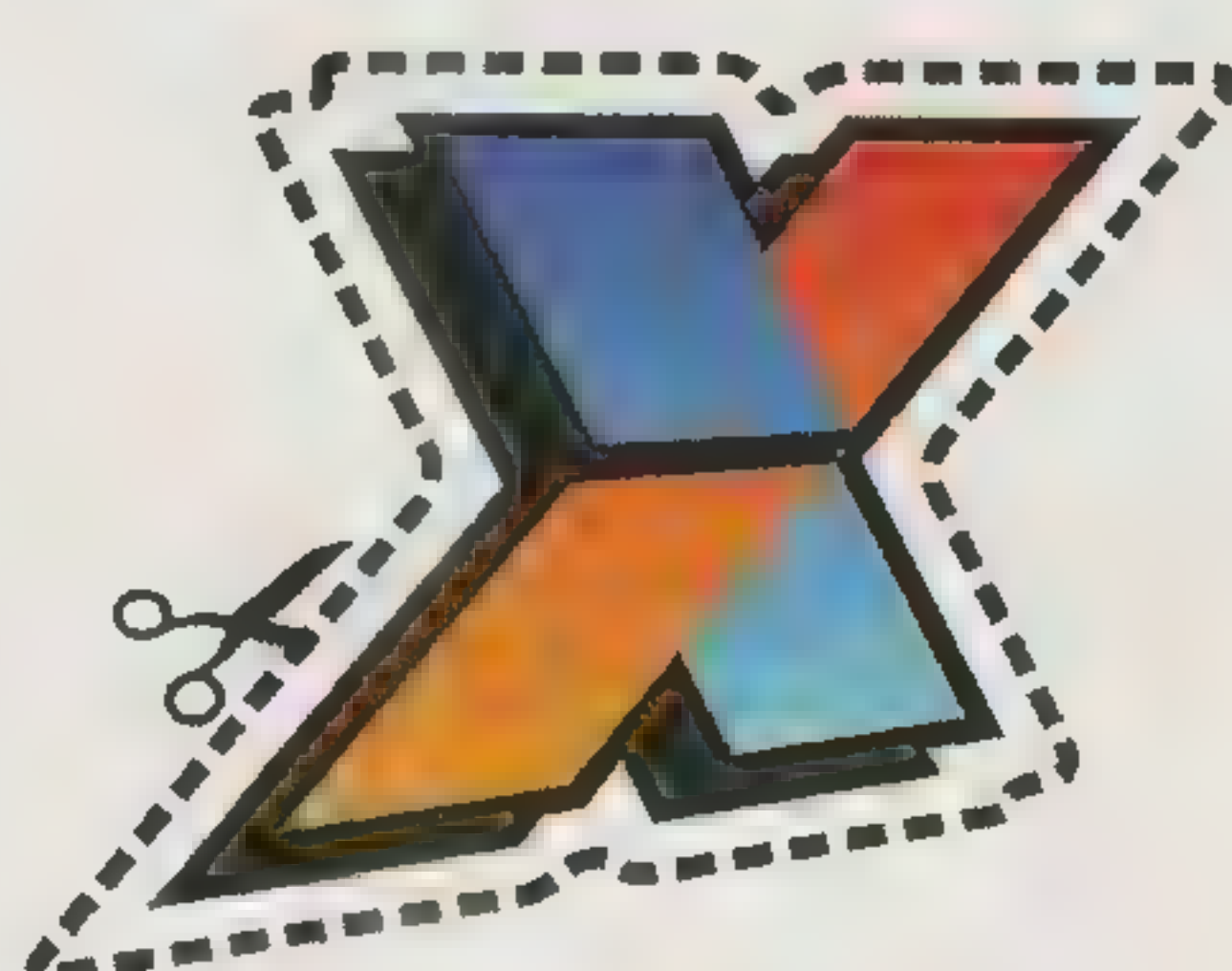
- 1 retângulo de papel

1 Dobre o papel, dividindo-o em três partes iguais e abra-o. Dobre a parte C sobre a B.

2 Dobre a parte C na metade, da esquerda para a direita, só para marcar.

3 Vire o canto superior direito até a marca e faça o mesmo nos inferiores.

4 Dobre novamente os dois cantos inferiores.

5 Dobre a parte C ao meio, da esquerda para a direita. Dobre a parte A sobre a figura.

6 Dobre a parte A sobre a figura.

7 Dobre a parte A ao meio, da direita para a esquerda para marcar. Repita os passos 3 e 4, começando com o canto esquerdo.

8 Dobre a parte A na metade, da direita para a esquerda. Abra a figura.

Dobre as pontas que ficaram soltas na traseira do barco, para dentro.

VELEIRO

Você vai precisar de:

- 1 quadrado de papel

1 Dobre o quadrado na metade duas vezes para marcar o centro. Dobre as quatro pontas para o centro.

2 Abra as duas partes indicadas e dobre-as como na figura.

3 Dobre as abas para dentro e dobre a figura ao meio.

4 Faça uma dobra como indicado só para vincar e abra a figura.

5 Segure do lado esquerdo e, com a outra mão, empurre a ponta direita para dentro.

6 Vire a figura e na parte de baixo do barco dobre uma lateral para cada lado.

cole onde você der de cara do desperdício.

futuro. Abra uma poupança na CAIXA e vem pra Força X você também.

Resposta na página 42.

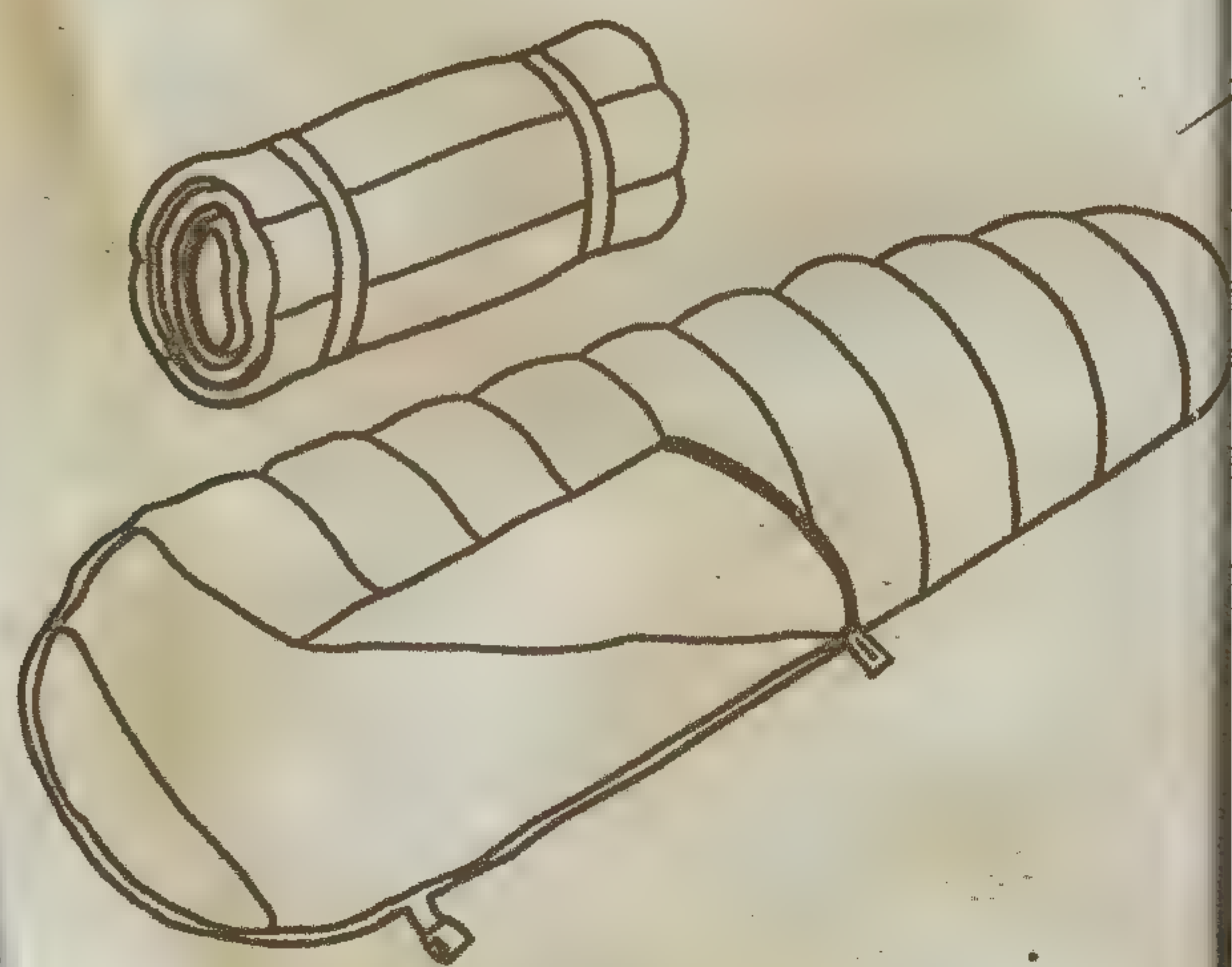
Práticas do Joven

Dicas do Chico - Equipamentos par

Algumas escavações são feitas em locais muito distantes da cidad é preciso montar um acampamento.

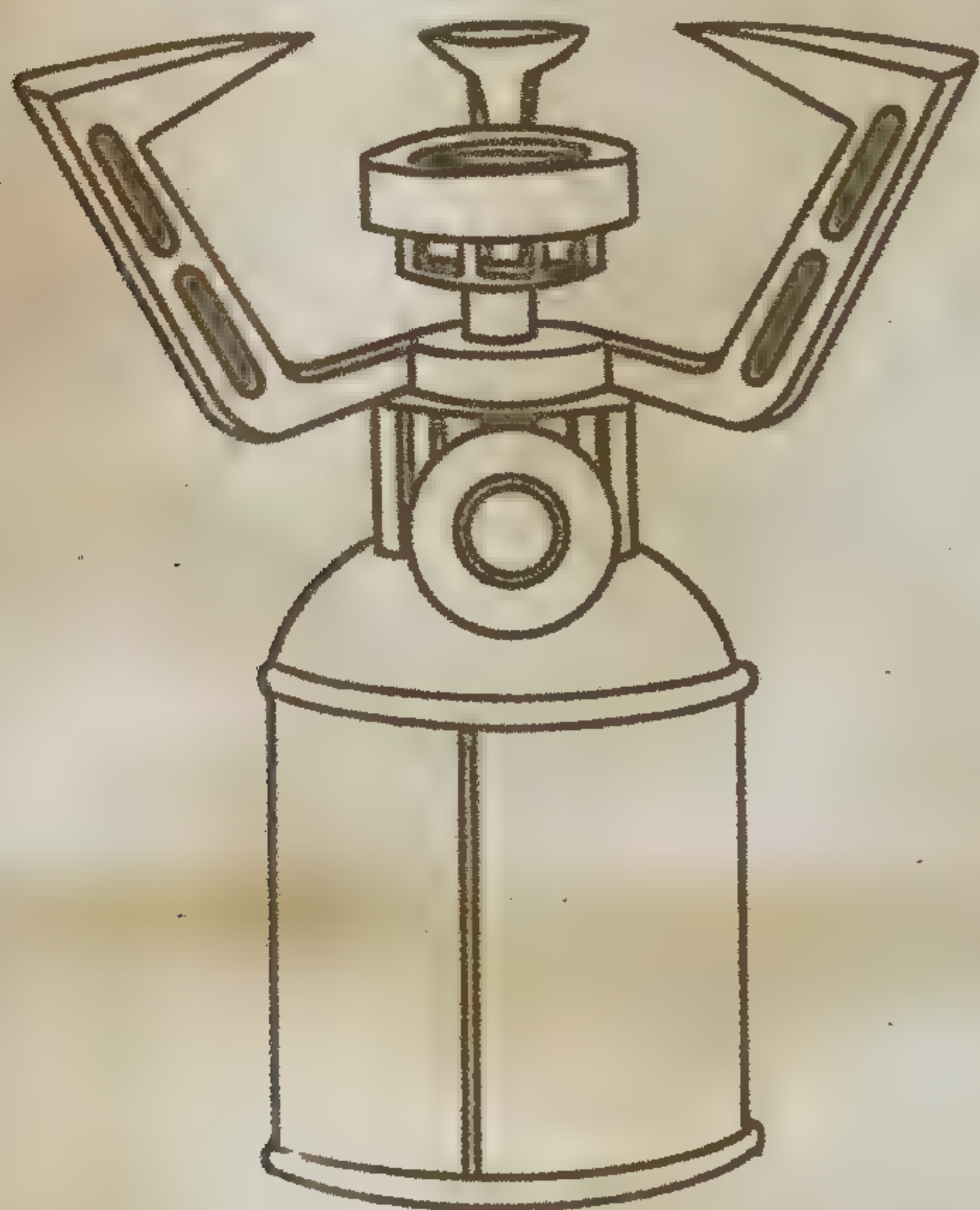
BARRACA:

A barraca é o equipamento principal do acampamento. Ela deve ser montada sobre uma lona plástica, que mantém o fundo da barraca limpo, sem umidade e diminui o risco de rasgos e furos por pedras ou gravetos. Para fixá-la no chão, são utilizados grampos e tirantes que devem estar bem firmes para evitar que a barraca voe com um vento muito forte!

Chico sempre monta a sua barraca com muito cuidado e atenção.

TRILHA DO TESOURO

Arqueólogo

a acampar

e. Quando isso acontece,

FOGAREIRO:

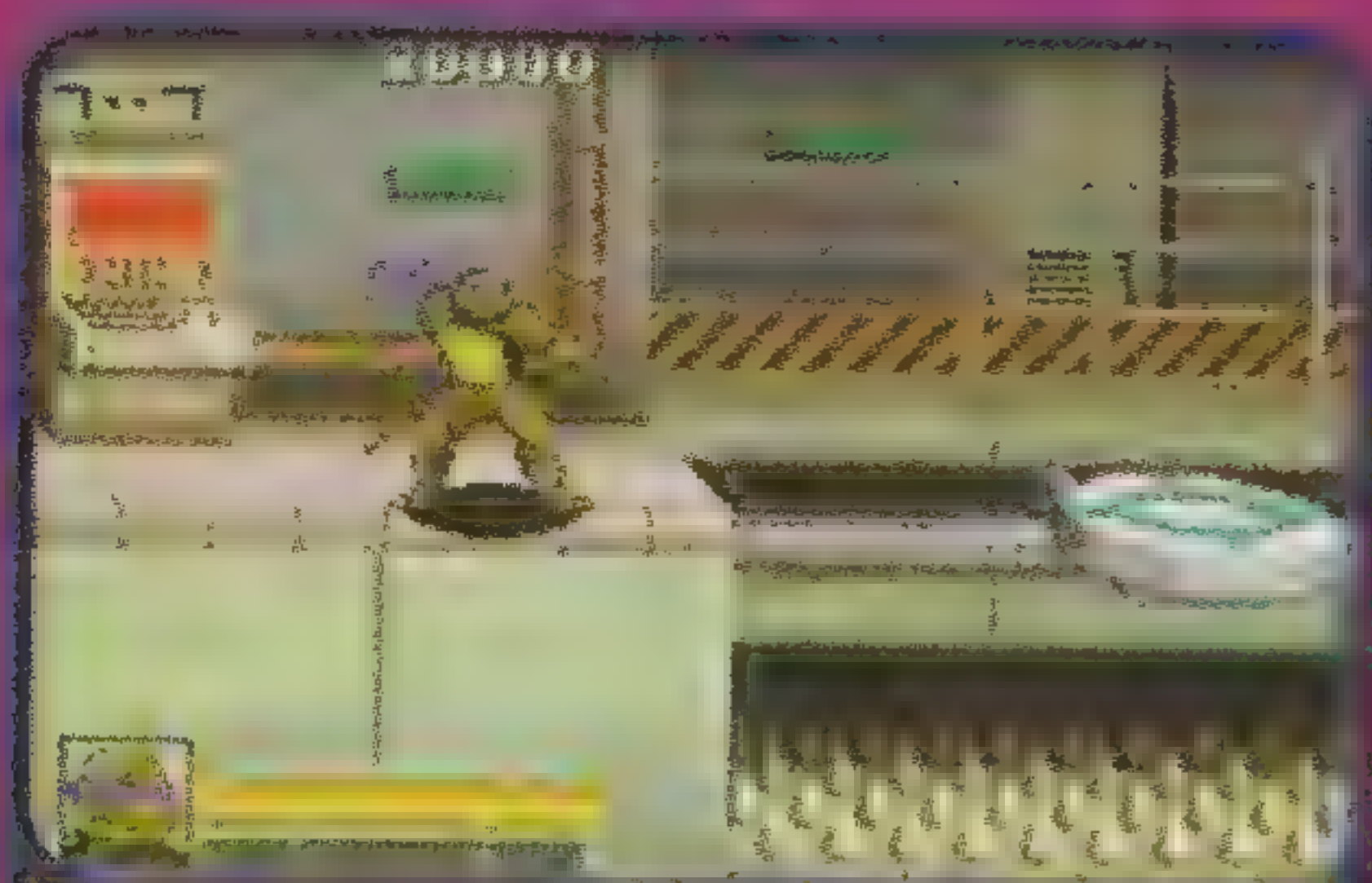
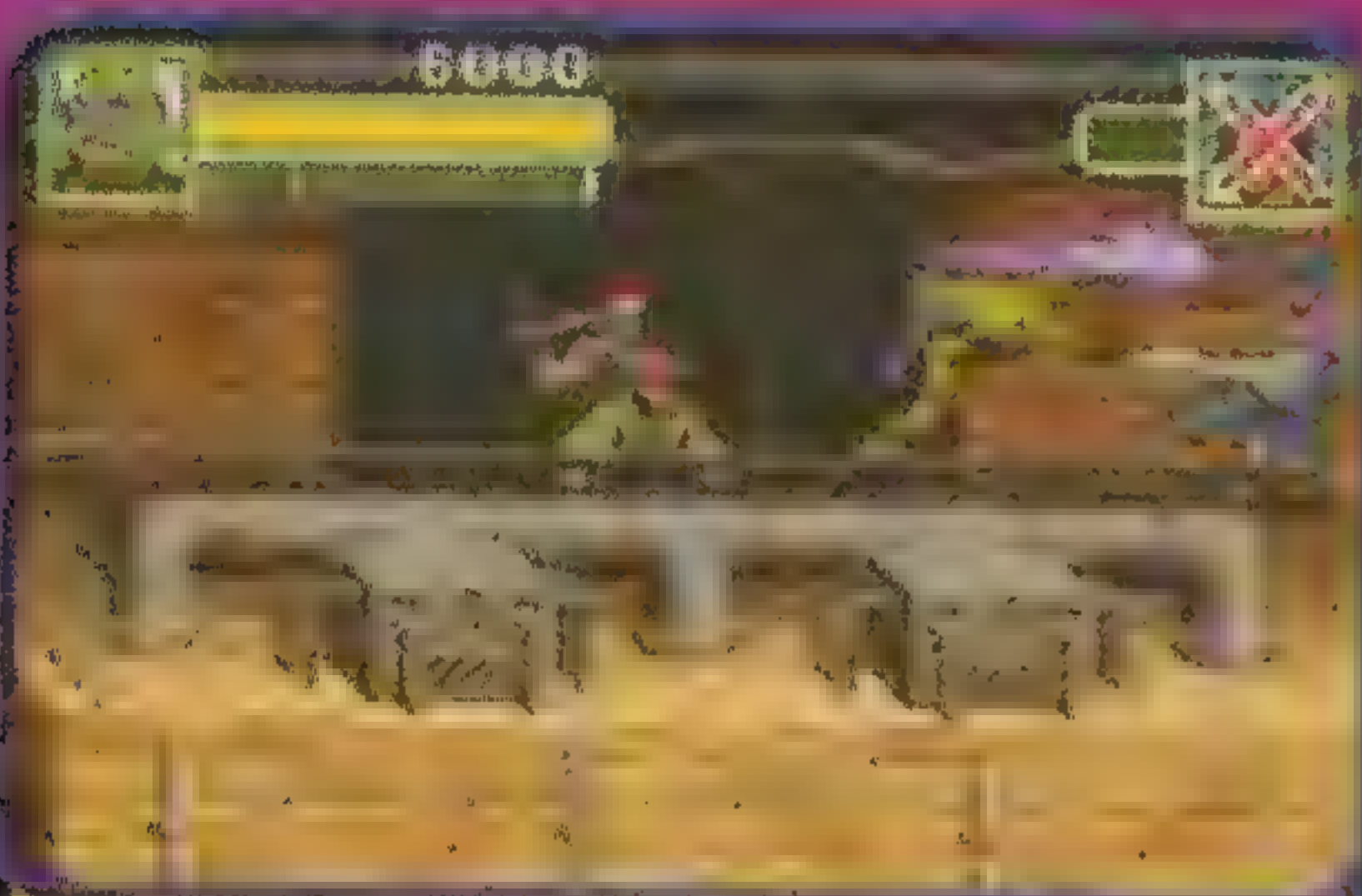
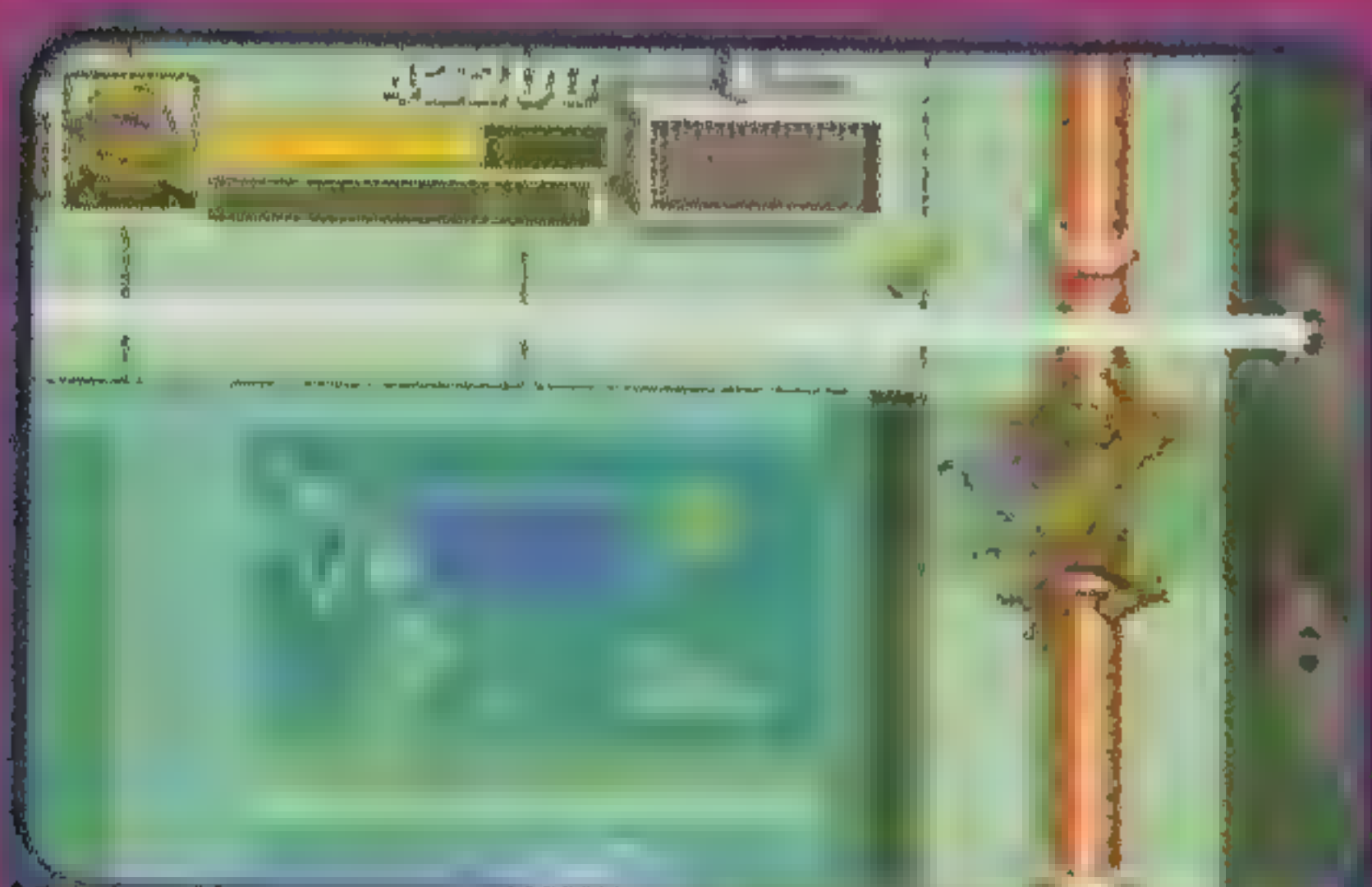
Para preparar os alimentos, é utilizado um fogareiro próprio para acampamento que é fácil de transportar. Cozinhar com um fogareiro é muito mais rápido e seguro que acender uma fogueira.

SOMENTE ADULTOS PODEM COZINHAR NO ACAMPAMENTO.

SACO DE DORMIR:

Para ter uma noite quentinha e confortável no acampamento, é preciso levar um saco de dormir na mochila. Ele é leve e fácil de carregar e deixa o explorador protegido nas noites mais frias.

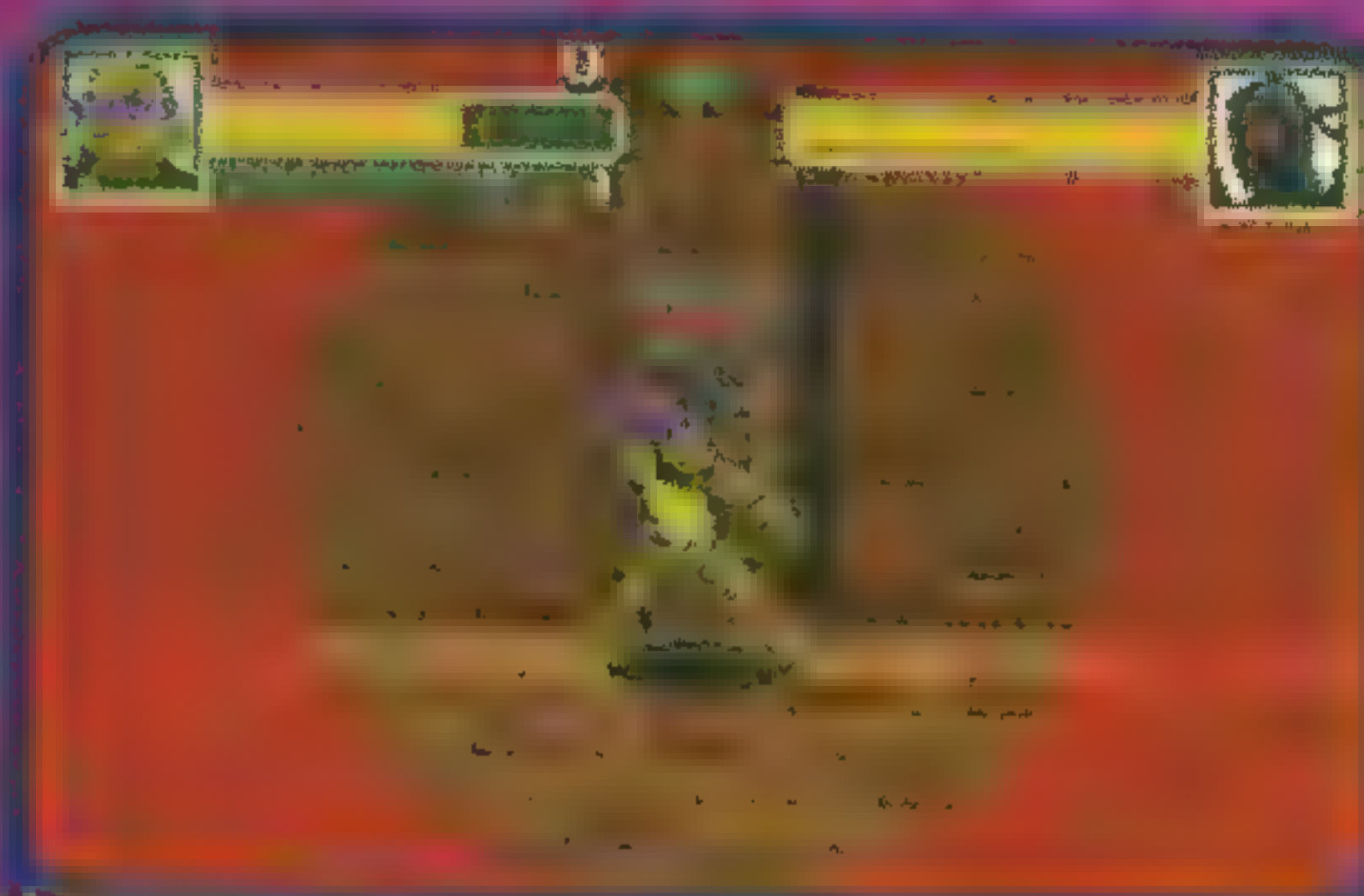
GOSTA DE PIZZA?

Se a resposta for sim, entre para a turma das Tartarugas Ninjas.

Pule apenas quando a plataforma móvel estiver bem próxima.

Aperte duas vezes o direcional e o chute para fazer este movimento.

Espere o raio sumir antes de continuar subindo.

Michelangelo, Donatello, Rafael e Leonardo formam o quarteto de devoradores de pizza especializados em kung fu e precisam de sua ajuda para vencer vilões cheios de truques.

No jogo Teenage Mutant Ninja Turtle para Game Boy, você controla um deles por vez, em 17 fases baseadas nos episódios da TV.

Até o final da jornada, os quatro ninjas entram em ação e há fases bônus para cada um. Donatello, por exemplo, atravessa seu estágio de asa-delta. Já Rafael disputa uma corrida dentro do encanamento de esgoto (argh!).

Cada tartaruga tem sua personalidade e suas habilidades e você vai ter de treinar um pouco para não se confundir com os comandos. Apesar de utilizar os mesmos botões para saltar e chutar, há seqüências de movimentos diferentes.

Para ver o chefe desta fase, acione a alavanca da máquina.

Além disso, eles têm especialidades. Enquanto Rafael sobe em muros, Michelangelo é ótimo em saltos. E é essa variedade de opções que torna o game tão divertido e desafiador. Depois de vencer todas as fases, você vai querer comemorar com uma pizza gigante.

DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO
LABIRINTO
Para salvar a princesa,
o cavaleiro tem de recolher os pedaços
de madeira para construir uma escada
e chegar até a torre sem passar duas
vezes pelo mesmo lugar.

LIPPY e Hardy em
SORRIA, VOCÊ ESTÁ SENDO MEDICADO!
SAM HENDERSON TEXTO
BILL ANGER ARTE
DAVE TANGUAY CORES
MARCELO ALENCAR
TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO
MAIS SOPA, HARDY?
CLARO. NÃO TEM OUTRA COISA PRA FORRAR O ESTÔMAGO.
ESTE OSSO DÁ PRA MAIS DOIS MESES. MAS VAMOS DESCOLAR UM EMPREGO ANTES DISSO...
TÁ BOM.
...E DAÍ TEREMOS BASTANTE DINHEIRO PRA COMPRAR FEIJÕES!
VAI SONHANDO, LIPPY.

OH-OH! AÍ VEM UM TORÓ! VAMOS NOS ABRIGAR!
PRA QUÊ? APOSTO QUE UM RAIO PEGA A GENTE ANTES!
UÉ! DE ONDE VEIO TODA ESSA PAPELADA?
TANTO FAZ!
OUÇA! AQUI DIZ QUE CIENTISTAS PROCURAM VOLUNTÁRIOS PRA TESTAR UM NOVO REMÉDIO!
ORA, HARDY! ESSA É A NOSSA CHANCE DE GANHAR UMA GRANA, DESCOLAR UM CANTO PRA FICAR E, DE QUEBRA, AJUDAR O PROGRESSO CIENTÍFICO!
JÁ IMAGINOU, HARDY? HAVERÁ UMA REVOLUÇÃO NA MEDICINA GRAÇAS À NOSSA AJUDA! JÁ PRO LABORATÓRIO!
ALGO ME DIZ QUE ISSO NÃO VAI DAR CERTO, LIPPY!

LOGO...
OLÁ! VOCÊS VÃO TOMAR UMA MEDICAÇÃO QUE DEVE DEIXAR AS PESSOAS MAIS ALEGRES E ANIMADAS! DEPOIS, FICARÃO SOZINHOS POR UM MÊS, ENQUANTO ESTUDAMOS O SEU COMPORTAMENTO.

VOU PEGAR O REMÉDIO E JÁ VOLTO. FIQUEM À VONTADE!
ISSO NÃO VAI DAR CERTO...

NÃO É DEMAIS, HARDY? VAMOS FICAR NA MAIOR MOLEZA POR UM MÊS!

TEMOS TV, APARELHO DE SOM, PISCINA E BIBLIOTECA!
SIM, MAS OS LIVROS PODIAM SER MELHORES.
SEM SAÍDA
SEM ENTRADA

AH! NEM ACREDITO! TODO ESSE CONFORTO À NOSSA DISPOSIÇÃO.

VOCÊ SABE O QUE FAZER, CERTO?
LÓGICO! DAREI A PÍLULA VERDADEIRA PRA HIENA E UMA BALA PRO LEÃO!

HORA DO REMÉDIO! OS EFEITOS DEVEM DURAR DOZE HORAS. ANTES, VOCÊS PRECISAM ASSINAR ESTE CONTRATO AQUI.
AQUI ESTÁ DIZENDO QUE ELES NÃO TÊM RESPONSABILIDADE SOBRE OS EFEITOS DA EXPERIÊNCIA...
EU SABIA, LIPPY! ISSO DEVE SER PERIGOSO...
ORA, CONFIE NOS DOUTORES, HARDY! TOME, AMIGO!
VOLTAREI LOGO PRA VER A REAÇÃO DE VOCÊS!
OH, DIA! NÃO ACONTECEU NADA!
ESPERE MAIS ALGUNS MINUTOS...
ZÓING!
NOOOSSA! NUNCA ME SENTI TÃO BEM, LIPPY!

ENGRAÇADO... EU NÃO ESTOU SENTINDO NADA!
EI! VAMOS DANÇAR!
DAQUI A POUCO.
TÔ NEM AÍ, TÔ NEM AÍÍÍ!
CANTE MAIS BAIXO! QUERO LER!
COMO IMAGINÁVAMOS!
QUE TAL CAIR NA BALADA, LIPPY?
UAAH! ME DEIXA DORMIR, HARDY!
MAS A NOITE É UMA CRIANÇA!
OH, TÁ BOM!

E AÍ, AMIGO?
TUDO EM CIMA?
BELEZA?
O QUE SERÁ QUE DEU NELE?
NISSO...
CADÊ OS PACIENTES?
ELES SAÍRAM DO LABORATÓRIO QUANDO NOS DISTRAÍMOS.
NÃO PODEM TER IDO MUITO LONGE!
TOMARA.
EI, MALUCO! DEVOLVE O MEU SKATE!
IUPII! QUE CARA MAIS TRISTE, LIPPY!
O REMÉDIO NÃO FEZ EFEITO EM MIM...

EU SOU SEMPRE TÃO OTIMISTA E VOCÊ, TÃO BAIXO-ASTRAL! MAS AGORA TÁ TUDO DE CABEÇA PRA BAIXO!
NÃO É LEGAL?
SABE O QUE A GENTE PODIA FAZER AMANHÃ? IR ATÉ A PRAIA E PEGAR ONDA!
NÃO É JUSTO! PREFERIA QUE AS COISAS VOLTASSEM AO NORMAL...
TÓING!
OH, DOR! OH, AZAR! ONDE ESTOU?
VOCÊ VOLTOU!
OH, DIA! OH, TRISTEZA! AI... MINHAS COSTAS!
O BOM E VELHO HARDY!
CRE-EC!

PERTO DALI...
PARECE QUE PERDEMOS NOSSOS PACIENTES!
MAS ACABARAM DE CHEGAR MAIS DOIS VOLUNTÁRIOS!
PRECISAMOS DE DINHEIRO PRA PAGAR A FACULDADE!
BEM, VAMOS COMEÇAR DE NOVO! MAS COMO SERÁ QUE ESTÃO O LEÃO E A HIENA?
VEJA ISSO COMO UMA LIÇÃO DE VIDA, HARDY!
OH, DIA! NÃO GOSTO NEM DE PENSAR NO QUE PODIA TER ACONTECIDO! OH, DOR!
AGORA VOCÊ SABE COMO É SER OTIMISTA!
FIM

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

RAIMUNDO E SERGIO

Participe mandando a sua piada para:

Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que os livros e as árvores têm em comum?

Num depósito há 15 orelhas de porco conservadas em sal. Diariamente um gato entra para roubá-las e sai com três. De quantos dias ele precisa para pegar todas as orelhas?

Quem é que, quando vai tomar banho, deixa o corpo em casa?

O que um boné disse para o outro?

Um é solidão, dois é companhia, três é multidão. O que são quatro e cinco?

Qual é o lugar em que todos podem sentar, menos você?

O que o balde de leite disse para a vaca na hora da ordenha?

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão), Fabrício Miranda (designer), Fernando Esselin (texto) Nelson Alves Júnior (game) e Tatiana Penido (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal 24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 195, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Walter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
ENIGMA
Descubra o nome de cada palhaço antes que acabe o espetáculo!
A
B
Resposta na página 42.
C
D
E
F
Kiko está de guarda-chuva.
O chapéu de Dudu e o de Picolé são da mesma cor.
A gravata de Risadinha e a de Dudu são iguais.
O chapéu de Lelé e o de Canjica não têm flor.
A cor azul não aparece em Lelé.
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A turma da 4ª série da Escola Tempo Feliz sempre lê a RECREIO.
CORONEL VIVIDA – PR

Olá! Eu sou fã das *Tirinhas* e gosto de histórias de terror.
PALOMA DE S. BARBOSA
JUIZ DE FORA – MG

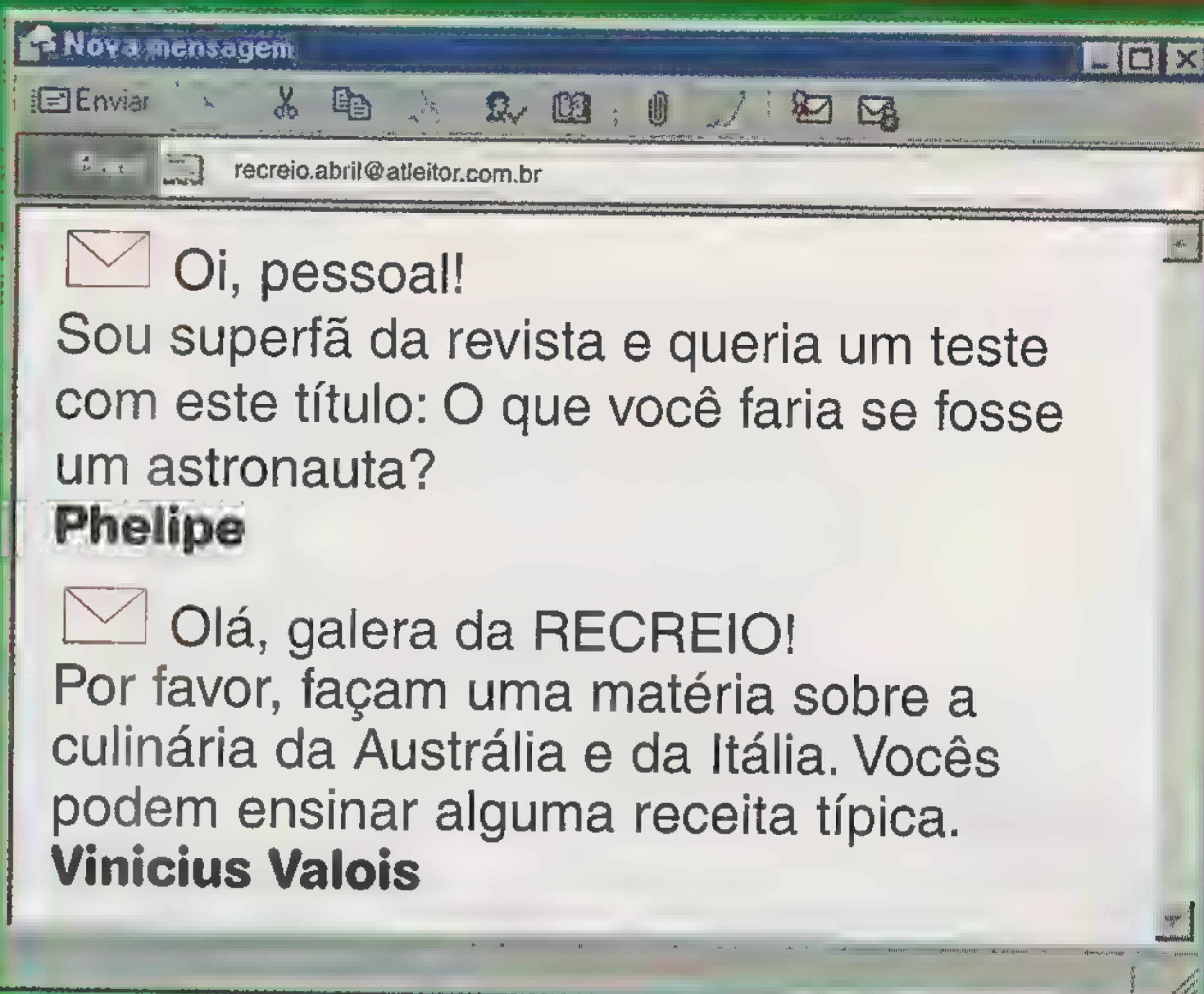
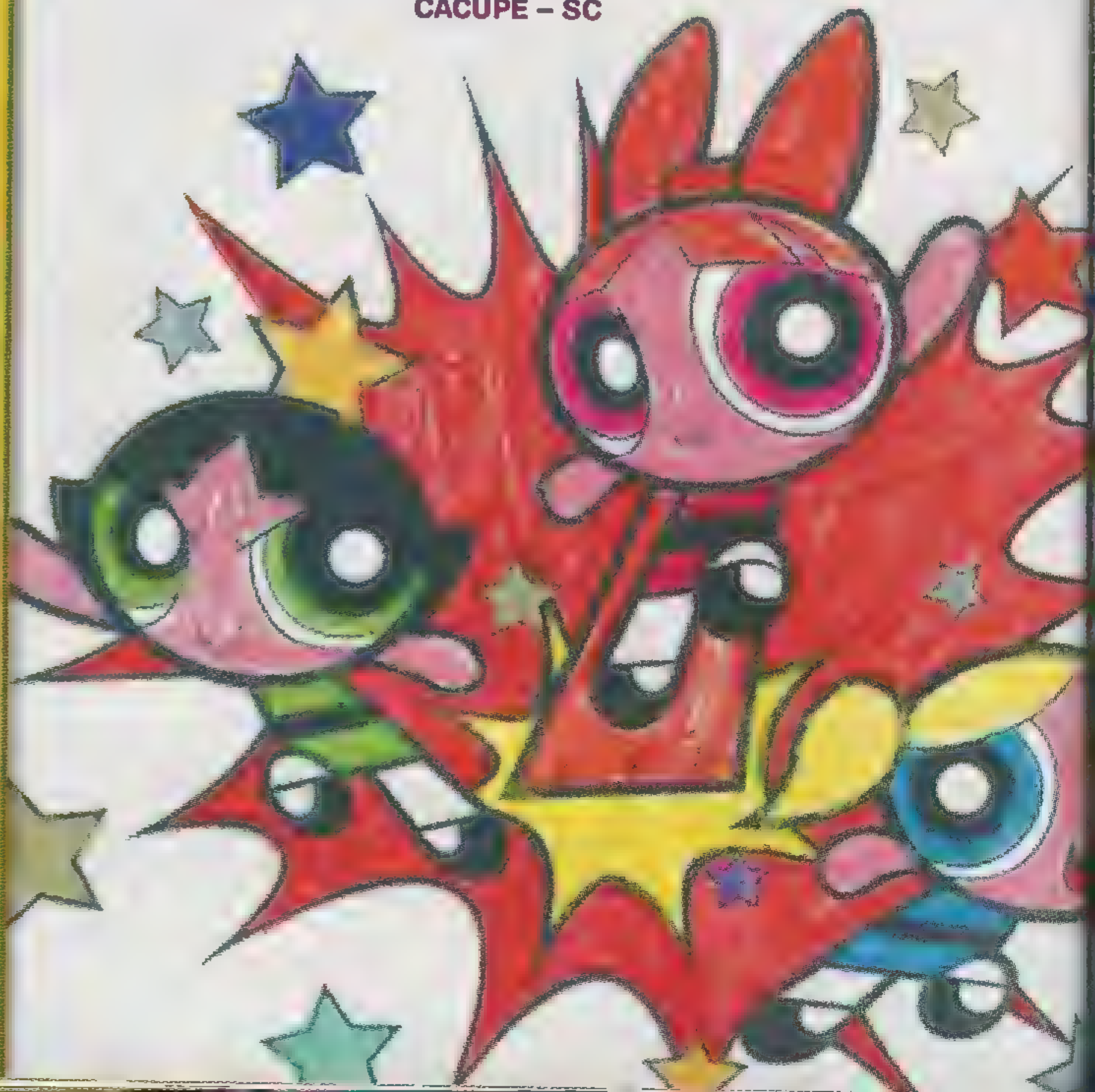
A Yuma Yamamoto, de 7 anos, mandou a foto com Chocola, o seu hamster.
ITAPIRA – SC

Nova mensagem

Enviar

recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal!
Sou superfã da revista e queria um teste com este título: O que você faria se fosse um astronauta?
Phelipe

Olá, galera da RECREIO!
Por favor, façam uma matéria sobre a culinária da Austrália e da Itália. Vocês podem ensinar alguma receita típica.
Vinicius Valois

O Enzo Nercolini fez este desenho das Meninas Superpoderosas.
CACUPÉ – SC

O Jailson Santos adora o jogo TRILHA DO TESOURO.
SÃO VICENTE – SP

Vocês podem fazer mais testes sobre Harry Potter?
KARINA RIZZI, 11 ANOS
VITÓRIA – ES

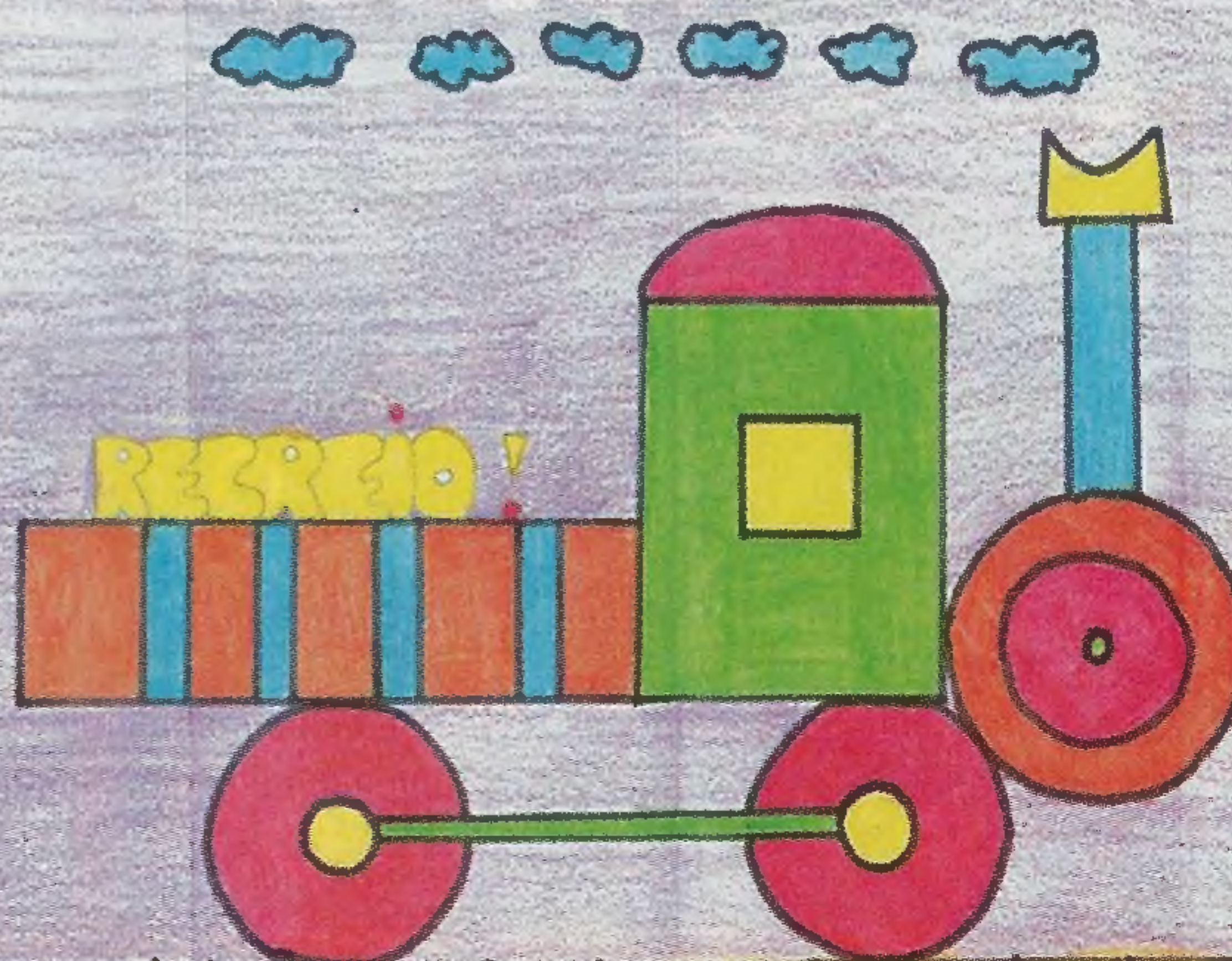
Este é o Gustavo Mendes de Souza, de 8 anos.
PLANALTINA – DF

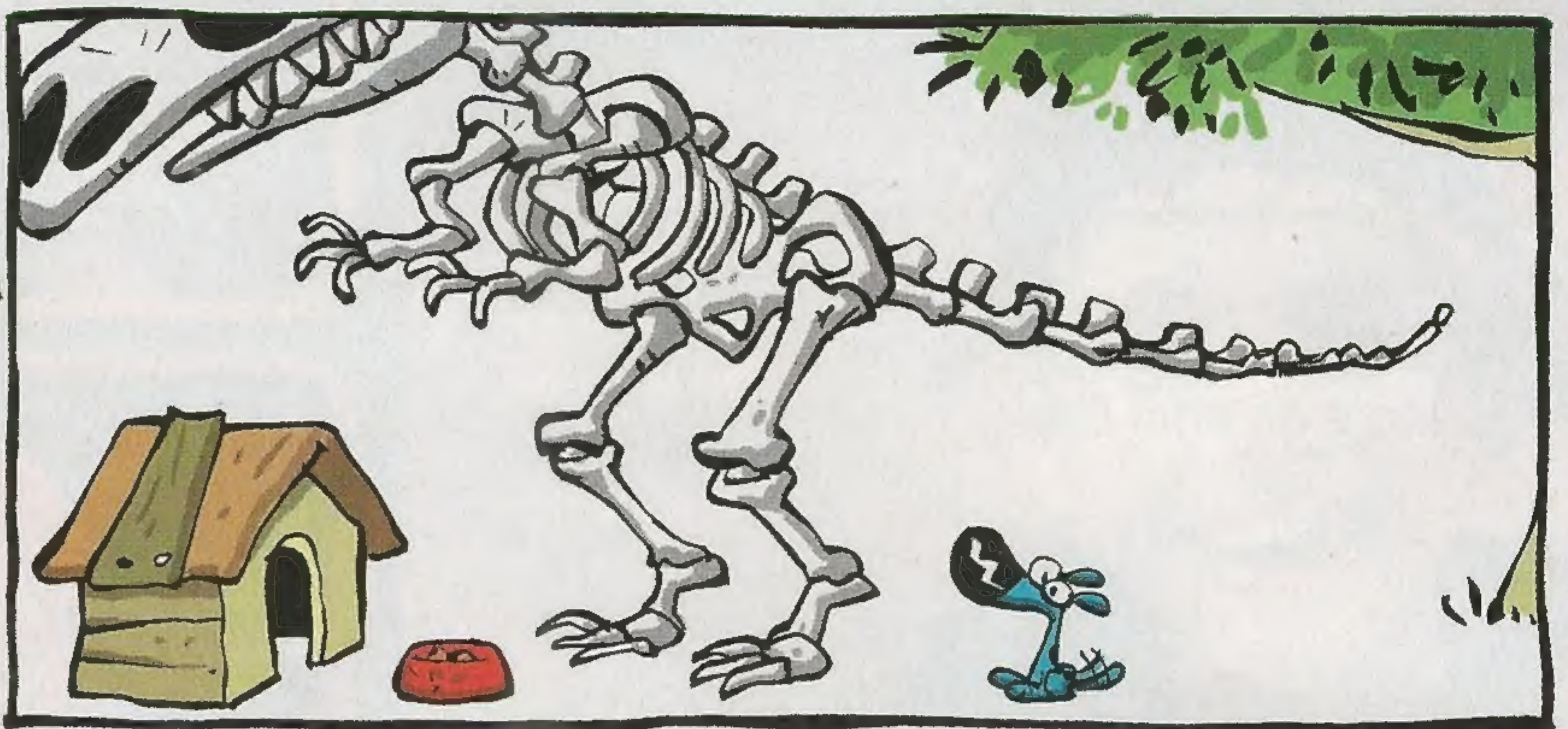
Fiz o manjar de morango da edição 183 e ficou delicioso!
LARISSA SERPA
RIO DE JANEIRO – RJ

O Matheus Winck, de 11 anos, que fez este desenho, é fã do *Yu-Gi-Oh!*.
PORTO ALEGRE – RS

O Jade Heberle, de 9 anos, mandou uma foto com seu amigo canino.
ITAPIRA – SC

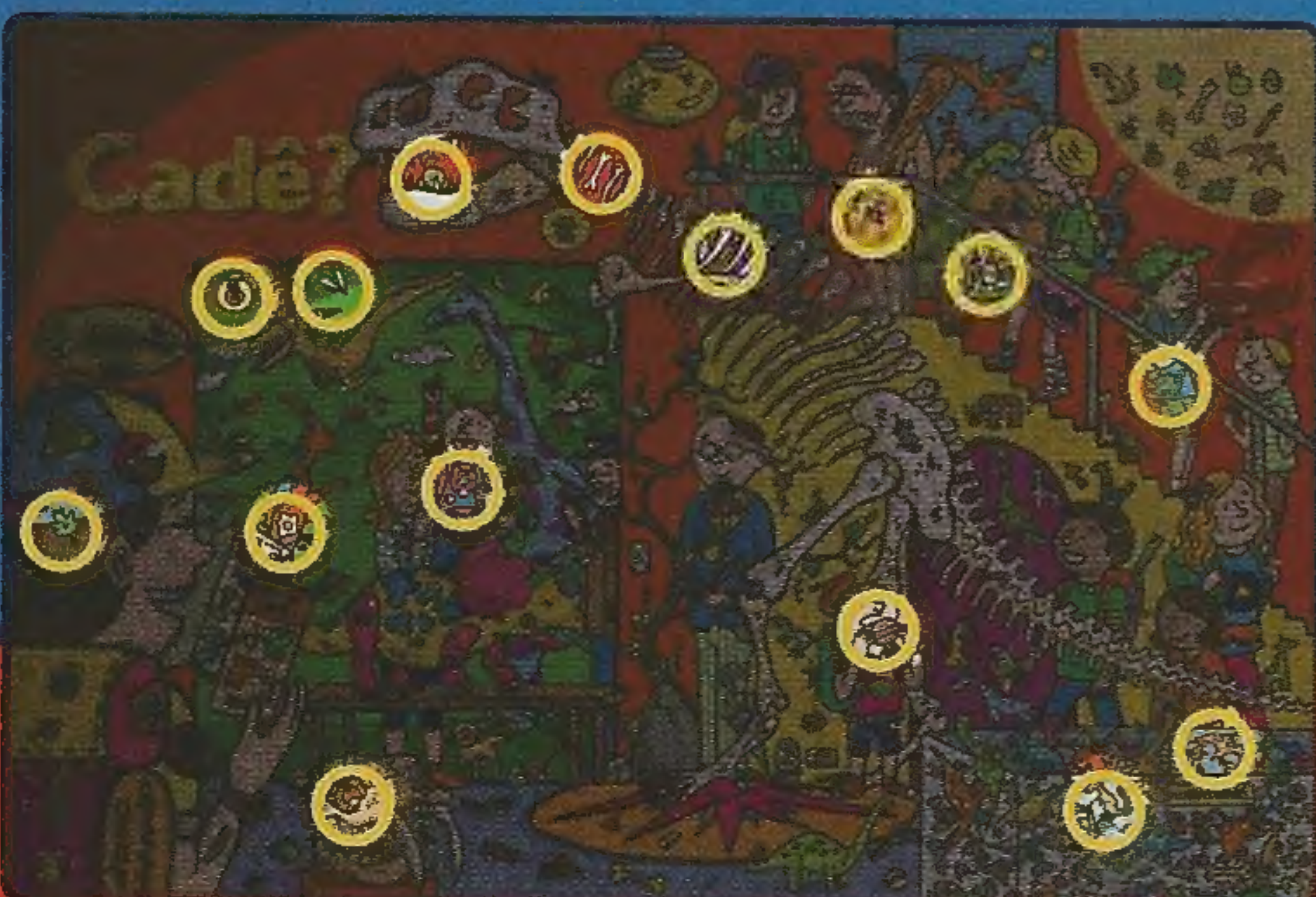
A Márcia Carapezo desenhou a divertida dupla Salsicha e Scooby.
SÃO PAULO – SP

Embarque no trenzinho da Bruna Campos, de 10 anos.
ITAPIRA – SC

Tirinhas!

Bichos — por Fred Wagner

Animatiras — por Jean Galvão

Mamãe Ganso — por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 28

Página 37

Página 39

A ▸ Dudu
B ▸ Canjica
C ▸ Kiko
D ▸ Picolé
E ▸ Lelé
F ▸ Risadinha

Participe da Promoção do Toddynho.

Recorte e monte as 6 partes do quebra-cabeça que vem na embalagem. Se formar a imagem correta, você ganhou.

1 Todas as embalagens de Toddynho vêm com 6 partes de uma imagem do Toddynho. Você recorta e monta. Se formar o personagem da forma correta, você já ganhou!

2 Aí, você cola o quebra-cabeça montado em uma folha de papel, escrevendo seus dados pessoais (nome/end./tel./RG) e também qual kit você quer ganhar. Coloca em um envelope e manda para a Caixa Postal 021342-0, CEP 04602-970 - SP. Você pode escolher um Kit Barbie, com uma boneca, uma roupinha de princesa e uma fita de vídeo Barbie Lago dos Cisnes, ou um Kit Hot Wheels, com 1 pista e 3 carrinhos.

Regulamentos das promoções no site www.toddynho.com.br

E tem mais!

Junte 3 códigos de barra de qualquer embalagem de Toddynho.

SuperClubs Breezes Costa do Sauípe Bahia

Coloque em um envelope e mande para a Caixa Postal 021233-4, CEP 04602-970 - SP, para concorrer a 5 viagens com acompanhante para a Costa do Sauípe - BA para brincar na Casa da Barbie e na Arena Hot Wheels. As cartas devem ser postadas até 15/12/03 e a apuração será no dia 22/12/03.